
2 CD
Juego + demos
ENTRA EN JUEGO
ABRIL 2002
Nº17
GAMELIVE PC
JUEGO COMPLETO
DE REGALO
WARCRAFT II
BATTLE.NET EDITION
Rey de reyes
WARCRAFT II
+ EXPANSIÓN
+ OPCIONES ON LINE
DEMOS
Virtua Tennis
Star Wars: Starfighter
Gorasul: El Legado del Dragón
Star Trek: Bridge Commander
DarkSpace
Red Ace Squadron
Mod del mes
Action Half-Life
y todos los parches, extras, utilidades...
Nº 17 ABRIL 2002 • 4,95 EUROS
Canarias/Ceuta y Melilla: 5,10 €
00017
8 424094 001477
VIRTUA TENNIS
Juego, set y partido
WARRIOR KINGS
Estrategia sobrenatural
ESPECIAL
INTERNATIONAL GAMES FESTIVAL
Age of Mythology
Dungeon Siege...
Es algo personal
COUNTER STRIKE
Condition Zero



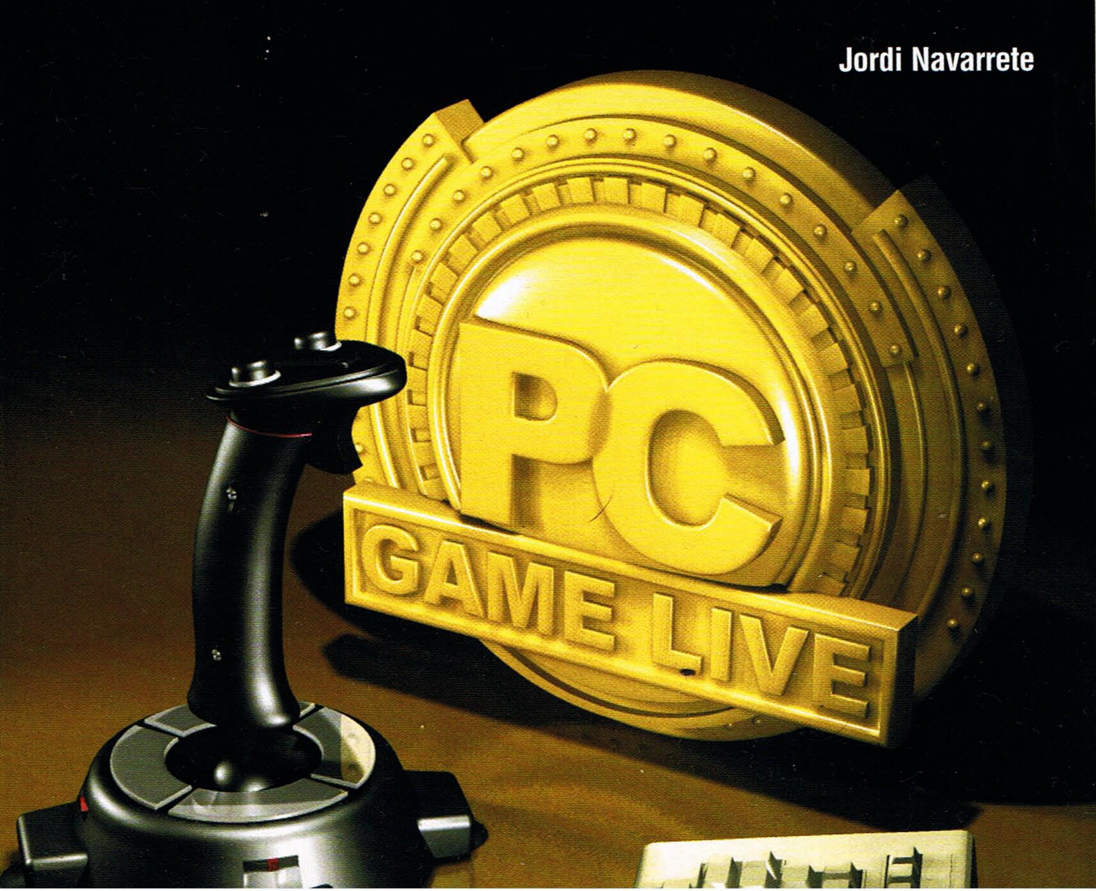
¡SIN LIMITES!
EME
17,95€
2.987 Ptas
IVA incluido
sky surf
puenting
mountain bike
snowboard
carreras de quads
vuelo sin motor
APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS
aDeSe
TP
Teléfono de Atención al Cliente: 902 490 346
www.planetadeagostini.com
PLANETA
Interactive

¡QUE VIENE EL LOBO!

Tantas consolas han amenazado la supervivencia del PC como plataforma lúdica que ya me he quedado sin dedos para contarlas. Esta vez, el lobo de turno es Xbox. Pues bienvenido. Digan lo que digan algunos, el rival de Xbox no es el ordenador, sino PlayStation 2 y Game Cube. Por suerte, la guerra entre diferentes consolas va a tener un ganador seguro: el PC. Tal vez algún título se quede en exclusiva para una de esas plataformas, pero la mayoría de los que valgan la pena pasarán tarde o temprano por nuestros discos duros. Las consolas de nueva generación no van a perjudicar al ordenador a medio plazo. Al contrario, puede que incluso le favorezcan. Los videojuegos ya compiten de tú a tú con otras formas de entretenimiento, como el cine, y seguro que las nuevas centrales de entretenimiento doméstico, con sus agresivas técnicas de promoción, atraen a una nueva hornada de usuarios que nunca antes había empuñado un joystick. Una vez que descubran por sí mismos que los videojuegos no son los engendros diabólicos que muchas veces pintan los medios de comunicación sensacionalistas, puede que hasta decidan utilizar el PC que todos ellos tienen en casa para jugar.

En el futuro seguiremos siendo muchos. Incondicionales del compatible, jugadores eventuales, tránsfugas de la consola... Y mientras seamos muchos, nadie en su sano juicio se planteará dejar de producir juegos para nosotros e Internet seguirá lleno de servidores de juego, parches y clanes. Así que demos la bienvenida al lobo y estemos seguros de que sus mordiscos no van a hacernos daño: lo que no te mata te hace más fuerte.

Jordi Navarrete





C/ Mestre Nicolau, 23 – Entlo.
08021 Barcelona - España
Telf: 932 418 100 · Fax: 934 144 534
gamelive@ixoiberica.com
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
jnavarrete@ixoiberica.com

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixoiberica.com

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Oriol Garcia y Sandra Sol

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Colaboradores
E. Artigas, J. J. Cid, A. Guerra, M. A. González, A. Jiménez, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll

Desarrollo CD-ROM
Ricard Carreras
rcarreras@ixoiberica.com

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Maquetación e ilustración
Martín Sánchez
martin@ixoiberica.com

Departamento de fotomecánica
Francis Breuil, Jéssica Cabana, Joan Aguiló y Carolina Rodríguez

Director Comercial
François Perez

Secretaria Comercial
Lourdes Lozano
publicidad.gamelive@ixo.es

Publicidad
Roger Roca
roger@ixoiberica.com

Responsable de suscripciones
Pere Giménez
suscripciones@ixoiberica.com

Impresión
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MEXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.

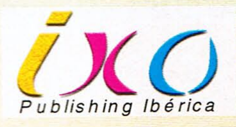
Gerente
Christophe Bonicel

Precio para España: 4,95 €
Precio para Portugal: 4,95 €
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5,10 €
30/04/2002 - Impreso en España

DIFUSIÓN CONTROLADA POR



Impreso en España



CONTENIDOS ABRIL 2002

REPORTAJE

24 Informe Might & Magic: La saga se renueva
32 International Games Festival: Microsoft muestra sus cartas

AVANCE

44 Counter Strike: Condition Zero
48 Freedom Force
50 Tony Hawk's Pro Skater 3
52 Europa Universalis 2
54 Roland Garros 2002
56 Ghost Recon: Desert Siege

ANÁLISIS

60 Virtua Tennis
66 Warrior Kings
70 Grandia II
74 Schizm: The Mysterious Journey
78 Star Trek: Bridge Commander
82 Patrician 2
86 Tiger Woods PGA Tour 2002
88 Destroyer Command
90 Gorasul: El Legado del Dragón
92 Worms Blast
94 Kick-Off 2002
95 Trains & Trucks Tycoon

TRUCOS

102 Command & Conquer: Renegade
108 Sid Meier's Sim Golf
114 Serious Sam: The Second Encounter
120 Trucos

Y ADEMÁS

6 Carta Blanca
Correo sin pelos en la lengua
10 Noticias
La actualidad en 10 páginas
96 Opinión
100 Oportunidades
Juegos de lujo a precios de risa
122 En la Red
Nuestro paseo por arenas virtuales
126 Torrente Online
128 Action Half-Life
130 Hardware
Novedades y comparativas
142 CD1 y CD2



COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO

44

El rey del juego en red pronto irrumpirá en tu sala de estar reconvertido en flamante experiencia solitaria. Y no sólo eso, las mejoras gráficas y los nuevos mapas y armas darán también un nuevo impuso a las ya excelentes opciones on line.

INTERNATIONAL GAMES FESTIVAL

36



Microsoft ha trasladado su convención anual de videojuegos a Las Vegas. En pleno desierto de Nevada, entre luces de neón y crupieres, repasaramos a conciencia novedades como *Age of Mythology*, *Dungeon Siege* o *Freelancer*.

VIRTUA TENNIS

60

Los aficionados al tenis digital recordarán por los restos que 2002 fue el año de la aparición de *Virtua Tennis* en formato PC. La conversión del juego de Sega marca un nuevo estándar para los juegos deportivos y hace que nuestros días parezcan cada vez más cortos.

WARRIOR KINGS



66

Caballeros, ángeles y demonios se disputan un atractivo universo de estrategia y fantasía. Escenario a escenario, Black Cactus da una auténtica lección de imaginación y gusto por el detalle.

CARTA BLANCA



Últimos coletazos del par de polémicas que venimos arrastrando desde hace unos meses. Parece que *FIFA* ha sido declarado inocente en el juicio virtual al que ha sido sometido en esta sección y que los aficionados a la acción táctica se dividen en dos facciones irreconciliables: partidarios del realismo de *Medal of Honor* contra fantasiosos adeptos del culto *Wolfenstein*.

Conflicto generacional

En año nuevo, mi familia estaba en mi casa como cada año. En un momento de aburrimiento total me levante del sofá y fui a mi cuarto. Ahí tengo mi ordenador, que estaba con *Hitman* en pausa. Me entró la tentación de ponerme a jugar. Diez minutos después, entró mi abuela y me vio jugando. Me dijo que a quién tenía que comer en ese juego, como si de un vulgar *Pac-Man* se tratase. Le expliqué muy poco detalladamente de qué iba el juego (asesino a sueldo) y dijo ella que así iba el mundo, que si a los niños nos ponían este tipo de juegos de pequeños, no le extrañaba que ocurriesen sucesos como los del 11 de septiembre. No me gustó para nada que hablase de una cosa sin saber, sería como relacionar un juego de rol de libro con la ruleta rusa o el satanismo. En un número anterior, en la sección de opinión, decíais que era absurdo intentar relacionar los sucesos del 11-S con *Flight Simulator*.
Sólo espero que no se empiecen a censurar videojuegos a causa de unos chalados que se pegan dinamita en el abdomen y se llevan a decenas de muertos por delante, claro que igual otro chalado se basa en un juego de Tom Clancy o algo así para hacer estallar un edificio entero. Todos los libros, películas, juegos e incluso insignificantes cuentos o relatos pueden servir de base a cualquiera para hacer cosas, ya sean actos buenos como la más salvaje brutalidad. Todo depende de en qué manos caiga.
Por cierto, a *Deus Ex* le veo muy poca acción y bastante aburrimiento, pero si lo ponéis como mejor juego del año de acción y un 9,5 será por algo que yo no haya visto o no pueda ver en él. Gracias otra vez.
Gon y tall (e-mail)

No te preocupes, Gon, tu abuela te quiere. Lo que ocurre es que no te entiende y que sufre por tu futuro, aunque a nosotros nos pareces un tipo la mar de sensato, aunque encuentres aburrido Deus Ex.

Chao Chao, general chino

En la página 16 del último número habláis de un juego sobre chinos. En el artículo dice "las tropas del general Cao Cao". Bien, el general se llama Chao Chao. Soy chino, y conozco mi cultura mejor que ustedes, aunque llevo más de diez años en España. Además, el soldado de la imagen no es de la dinastía de la que hablan, sino de la dinastía Qin. Por último, estoy interesado en cambiar mi PC viejo por uno nuevo. ¿Qué características me aconsejan? ¿Es mejor AMD o Pentium?
Ye-Zhi. Valencia

En cuanto al ordenador, hay división de opiniones sobre qué modelo es mejor, aunque lo que sí es cierto es que un AMD te saldrá algo más barato. Sobre el resto del equipo te recomendamos un ordenador potente para que no te quedes desfasado enseguida, aunque evita lo más nuevo. El precio a pagar por ello no compensa. Ah, y muchas gracias por la aclaración.

Curiosidad

En el ultimo número de la revista hablaron del comercio electrónico con los objetos de *Diablo 2* y se ve la imagen de una web donde se compran objetos. Quisiera saber si me pueden dar el nombre de esa página.
Steve Vanezca (e-mail)

En el chat del servidor oficial del juego (Battlenet) hay una sección dedicada al intercambio de objetos que se llama Trade. Si a lo que te refieres es a pagar dinero real por ellos, hay objetos a la venta en páginas de subasta on line como www.ebay.com. De todas maneras, se trata de un práctica irregular y puede que incluso ilegal. Blizzard expulsa a aquellos que utilizan objetos comprados, así que tú mismo.

FIFA sí, claro

Tenía unas ganas increíbles de escribiros. Quería mostrar mi desacuerdo con la carta de Mateo C. Brasó y otros tantos y decir que coincido con la opinión de Manuel Gil. Si quieres *ISS Pro*, te compras una consola. *FIFA* es bueno y si lo han cambiado poco es porque siempre fue bueno. En cualquier caso, puedes probar la demo. Si te gusta, bien, si no, pues nada.
Por cierto, ¿qué le habéis hecho a esta revista que engancha más que los cacahuetes?
Ricardo Merlos. Granada

Llueve sobre mojado: a FIFA no le hacen falta muchos más argumentos porque es el líder indiscutible, el juego de fútbol por el que un año sí y otro también apuestan la mayoría de los aficionados. Y ya casi está disponible la versión Mundial 2002, así que...

Operaciones delicadas

Soy un fanático de los juegos de guerra en primera persona y os escribo para ver si vosotros me podéis echar un cable.
1. ¿Cuántas expansiones y actualizaciones de *Operation Flashpoint* hay? Es que estoy hecho un lío.
2. ¿Hay algún truco de *Ghost Recon* que me dé acceso a todos los especialistas?
3. ¿Dónde puedo conseguir el mod *Navy Seals Covert Operations* de *Quake 3*?
David Hernández (e-mail)

Sobre Operation Flashpoint, sólo hay una expansión disponible, Red Hammer. Se puede comprar por separado o junto al juego original en el pack Operation Flashpoint: Gold Edition. En ambos casos se incluyen los primeros tres packs de actualización y una guía del juego. Hay prevista una nueva

expansión en junio. Sobre las actualizaciones, la última lo actualiza a la versión 1.46 y la encontrarás en el CD. Si te faltaran las anteriores, las encontrarás en www.codemasters.com.
En cuanto a Ghost Recon, existen diversos trucos, aunque ninguno que te dé todos los especialistas.
Sobre el mod que mencionas, está en fase alpha. Puedes conseguir más información en http:/www.planetquake.com/nsq3/.

Muñecos saltarines

Leyendo la revista, me llevé una sorpresa mayúscula cuando leí en Carta Blanca la nota de José María Martín, ex director de CGW. Allí leí que me había quedado huérfano de mi revista preferida, aunque no hay mal que por bien no venga, ya que os he descubierto a vosotros. Llevo cuatro meses siguiéndoos y os habéis convertido en mi segunda casa. Ánimo, y a seguir con vuestra labor, pero sin trabajar demasiado, que es malo para la salud.
Otra cosa: una queja-sugerencia sobre los juegos de acción en 3D. Sus modos multijugador son una pasada cuando puedes reunir una buena cuadrilla en un ciber, pero ¿qué hay cuando sólo nos juntamos dos? Los últimos títulos no permiten incorporar bots para ajustar el número de jugadores, así que hay que seguir recurriendo a *Unreal Tournament* y *Quake III* (aunque en éste, los bots no son más que muñecos saltarines a los que no atraparía ni Spiderman). ¿Costaría mucho, en *Wolfenstein*, por ejemplo, habilitar una opción para jugar la campaña individual con un compañero humano? También he oído que en Internet existen parches para poder utilizar bots en juegos que en teoría no los soportan, pero todavía no estoy conectado. ¿Podríais incluir algunos de ellos en los CD de la revista?
Sergio Salvatierra. Berriozar (Navarra)

Interesante petición. Nos comprometemos a bucear en la Red en busca de parches como los que describes.

Precisión quirúrgica

Quería señalaros que, contrariamente a lo que indicasteis a un lector en la revista de febrero, sí existe un editor de niveles para *Half-Life* así como un SDK (kit de desarrollo). Se puede bajar de www.planethalflife.com/half-life/files.
Noel Robert (e-mail)

Gracias. Aficionados a la edición de niveles, ahora ya sabéis adónde debéis dirigiros.

QUÉ TIEMPOS AQUELLOS

Soy un aficionado a los videojuegos desde mi más tierna infancia (desde la era Master System), y en casi diez años he conocido todo tipo de juegos. El problema es que últimamente noto en los juegos una preocupante escasez de ideas, de frescura, de carisma en general, al contrario que en los primeros y mediados de los 90. Juegos como *The Fallen*, *Tomb Raider II, III, IV*, *Serious Sam* o incluso *Diablo* no aportan nada para frenar esta pérdida general de creatividad. Por este motivo vuelvo la vista atrás a juegos como *Hollywood Monsters*, *Abe´s Odyssey*, *Monkey Island 2* o *Unreal*. No quiero tachar estos últimos cinco o seis años como de falta total de ideas; hay excepciones como *Black & White*, *Los Sims* o incluso *Ghost Recon*, pero la nostalgia se apodera de mi PC.
Pedro Cánovas (e-mail)

Ten en cuenta que es mucho más fácil ser original cuando todo está por hacer que cuando todo está inventado. De todas formas, los videojuegos siguen evolucionando. Con paso lento, quizás, pero seguro.

Sigue la polémica

Leí una carta de un lector sobre vuestra crítica a *Medal of Honor* con la que estoy totalmente de acuerdo. Respeto los gustos de cada uno, pero está claro que la jugabilidad de *MoH* es muy superior en todos los aspectos a la de *Wolfenstein*. Sólo tenéis que mirar la gente que juega en GameSpy a uno y a otro. Por ejemplo, hoy sin ir mas lejos, 4.315 a *Medal of Honor* y 314 a *Wolfenstein*.
Con esto no le quito valor a *Wolfenstein* pero tampoco es para bañarlo en rosas. Vosotros dijisteis en tono irónico que en el *Medal of Honor* aparecen alemanes saliendo de armarios y yo me pregunto: ¿muertos vivientes en la Segunda Guerra mundial?¿O monstruos horribles? Eso sí que es irreal. Hitler estaba loco, pero no llegó a tanto.
Jorge Antuña (e-mail)

Dios nos libre de recurrir a la ironía: a juzgar por lo muy en serio que algunos os tomáis las cosas, sería la mar de peligroso. Ripoll hace meses que sólo recoge el correo en presencia de su artificiero de guardia. Estamos estudiando darle una nueva identidad y enviarle a las Montañas Rocosas, pero, por si sirve de algo, dice que está muy arrepentido de lo de Medal of Honor.

Espléndida derrota

Soy jugador de *Counter Strike* desde que aún era una beta. He vivido tanto momento épicos como momentos de grandes fracasos y me he echado unas risas con el juego. Pero los rivales le acechan muy de cerca si no es que le han pasado ya. Véase, por ejemplo, *Day of Defeat*, un mod basado en la Segunda Guerra Mundial donde los asaltos de playa son la guinda del pastel. El otro día, tras ver *Salvar al soldado Ryan*, me puse a jugar a *Medal of Honor* y el desembarco es realmente bueno (aunque demasiado copiado a la película). Posteriormente, aún con el sabor del desembarco, me puse a jugar como alemán a *DoD 2.0* y no tiene punto de comparación. Tendrá mejores gráficos *MoH*, pero en cuanto a jugabilidad... Un ejemplo es que las MG-42 de *MoH* están controladas por el ordenador, mientras que en el mod de *Half-Life* hay un señor con un ordenador que las controla. Tras este rollo de abuelo, quiero decir que *DoD* es en este instante mejor mod que *CS*. Lo siento por los puritanos.
E. Fernández García (e-mail)

No nos cansaremos de decir que hay muy buenas alternativas a Counter Strike y que no existe ninguna razón sólida para que en los cibers todo el mundo juegue a lo mismo. Lo de siempre: viva la diversidad y bien por los jugadores informados e inquietos.

Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a :

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Mestre Nicolau, 23 - Entlo.
08021 Barcelona
o envíanos un e-mail a :
cartablanca@ixoiberica.com



COMO CABALLERO JEDI TUS ARMAS SON LA
PAZ, EL CONOCIMIENTO Y LA DEVOCIÓN.
AH, SÍ, Y TU PROPIA ESPADA DE LUZ.
STAR WARS™ JEDI KNIGHT™ II: JEDI OUTCAST™
El legado de Star Wars™ Dark Forces™ y Star Wars Jedi Knight:
Dark Forces II vive en Jedi Outcast con una acción épica
en primera persona para uno o varios jugadores en la
galaxia Star Wars. Como el Jedi caído Kyle Katarn tendrás
que blandir tu espada de luz mejorada, Un arsenal de armas e
invocar los poderes de la Fuerza. No puedes escapar de
tu destino. Para conocer la luz, debes ver la oscuridad.
ACTIVISION



EL SEÑOR DE LAS BUTACAS

El universo de Tolkien toma forma



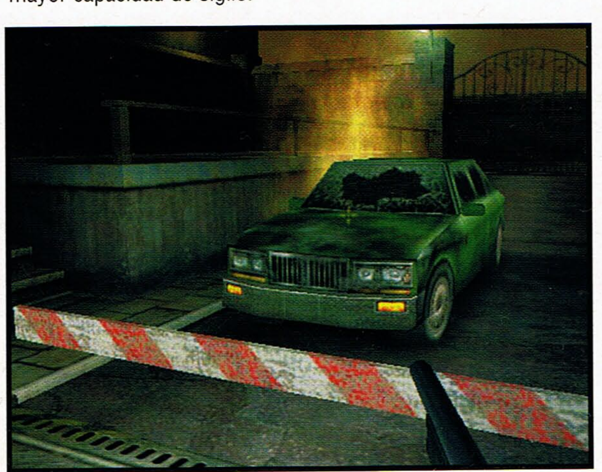
El troll de Moria también hará acto de presencia en tu PC.

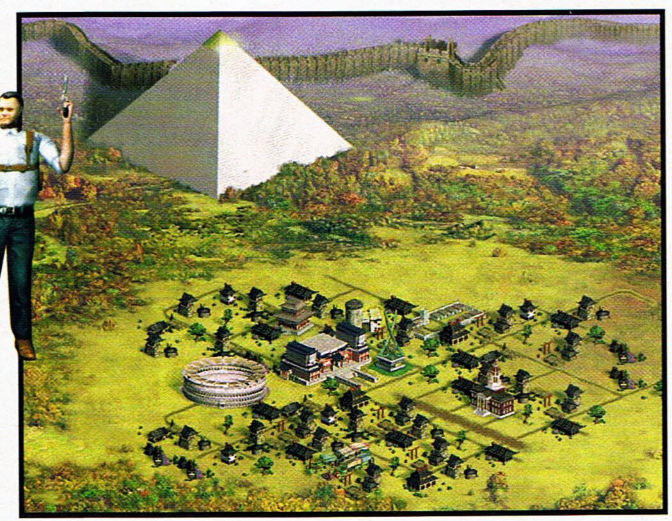
Ya se han hecho públicas imágenes del primero de los juegos que Electronic Arts basará en la versión cinematográfica de *El Señor de los Anillos*. En esta entrega, los personajes que el jugador podrá encarnar serán básicamente tres: Aragorn (el fornido montaraz encarnado por Viggo Mortensen), Gimli (el enano refunfuñón) y Legolás (el arquero elfo). Sin embargo, según Electronic Arts, los otros miembros de la Hermandad del Anillo también jugarán un papel fundamental en determinadas partes del juego. En el título, que se adscribe dentro de la categoría de acción y aventuras, tendrás que avanzar por impresionantes entornos en 3D librando mil y un combates contra orcos y demás criaturillas. Con todo, los enfrentamientos también tendrán un componente táctico, ya que la elección adecuada de armas y personajes será vital. Está previsto que esta primera entrega computerizada de tan jugosa licencia coincida con el estreno de *Las dos torres*, previsto para Navidades de este año.

ACCIÓN A LA CARTA

RatHunt se adaptará a tu estilo de juego

El estudio polaco Mirage Interactive está desarrollando un nuevo juego de acción en primera persona que va a titularse *RatHunt*. En él, el jugador asumirá el papel de Mason, un pobre desdichado que es perseguido por la policía y por tres grupos mafiosos.
Lo más destacable del título, que emplea el motor LithTech, es que el personaje se adaptará a tu estilo de juego, de forma que si eres de los que opta por el escaqueo antes de los enfrentamientos directos, el cobardica Mason desarrollará una mayor capacidad de sigilo.





CIVILIZACIÓN CERVANTINA

Civilization III estará en castellano

Por lo visto, la Presidencia española de la Unión Europea ya ha empezado a dar sus primeros frutos. Infogrames ha confirmado que *Civilization III*, el juego de Sid Meier, estará disponible en castellano a mediados de este mes. El título se publicó en el resto del mundo en otoño del año pasado, aunque la llegada tardía a nuestras tierras no ha sido en balde. El juego ha sido totalmente traducido a la lengua del imperio y, además, su lanzamiento coincide con la aparición de una página web oficial (www.civ3.com) en la que los asiduos colonos podrán descargarse modificaciones, parches y nuevos mapas. Además, si no tienes nada mejor que hacer, también puedes pasarte un buen rato jugando al "Trivial de Civilization", que, como su buen nombre indica, no es más que una colección de preguntas pensadas para los muy fanáticos de la serie.

ATERRIZA CONFLICT: DESERT STORM

La Guerra del Golfo es el marco de este juego de acción táctica



No es George Bush padre quien bombardea aquí, sino los malos de *Desert Storm*.



Los coches de *The Italian Job* se mueren de ganas de estrellarse en las curvas de tu PC.

Con la guerra de Afganistán todavía fresca en la mente de todos, la inminente llegada de un juego basado en un conflicto de Oriente Medio no deja de llamar la atención. "Buscábamos un conflicto bélico que nunca antes se hubiese adaptado a ordenador, por eso escogimos la Guerra del Golfo", comentó en la presentación del juego Sam Forrest, jefe de producto de la compañía que lo edita. *Conflict: Desert Storm* se inspira en juegos de acción táctica en la línea de *Delta Force* y *Hidden and Dangerous*, aunque su diseño será mucho más directo y sencillo.

En *Desert Storm*, controlarás un equipo de cuatro soldados de los Delta Force o las SAS en una serie de misiones de infiltración. Cada uno de ellos es un especialista en su campo (armas pesadas, ligeras, explosivos y francotirador) y los que sobrevivan a una misión ganarán experiencia y mejorarán sus habilidades. Tú controlarás en todo momento a un soldado, mientras que los otros actuarán por su cuenta obedeciendo un sencillo sistema de órdenes. Un oficial de las SAS que participó en la Guerra del Golfo ha asesorado a los desarrolladores acerca de las armas y las tácticas empleadas en aquel conflicto. De hecho, habrá diversas misiones basadas en operaciones especiales reales.

En el mismo acto también se presentó la versión para PC de *The Italian Job*, un juego de carreras callejeras tipo *Driver* que sigue fielmente el argumento de la película de culto del mismo nombre. Será una conversión directa de la versión para PlayStation, sin extras específicos para la versión de PC, aunque Sam Forrest no cree que eso le reste atractivo: "Es un buen juego, pero la mayoría de usuarios de Playstation eran demasiado jóvenes cuando se estrenó la película. Los usuarios de PC tienen una media de edad más alta, así que son el público ideal para este producto".



ASÍ EN EL SUELO COMO EN EL CIELO

Un juego de acción por partida doble

Warthog, la compañía desarrolladora de *Rally Championship Xtreme*, amenaza con más tiros espaciales con la publicación de *Mace Griffin: Bounty Hunter*, que te pondrá en la piel de un cazador de recompensas intergaláctico. Surtido con un arsenal de lo menos sutil, nuestro héroe deberá desentrañar el típico complot siniestro que se teje a su alrededor. Pero no todo serán disparos en este juego, ya que la observación y la investigación serán esenciales en la resolución de las misiones.

Para disfrutar de ese vasto espacio exterior, también podrás pilotar varias naves. De hecho, una de las principales aportaciones de este título es que, gracias al empleo del motor TUSK, pasarás de los mandos de un caza a tener los pies en el suelo sin transición ni tiempo de carga algunos.



VIVA LA REPÚBLICA

Juego de rol para el universo Star Wars

Los antimonárquicos de la galaxia deberán esperar hasta principios del año que viene para disfrutar de *Star Wars: Knights of the Old Republic*. El juego, desarrollado por BioWare, se sitúa 4.000 años antes de la primera película de *La Guerra de las Galaxias*, en un momento en que los caballeros Jedi y los Sith se reproducían como conejos. Como era de esperar, el universo no es lo suficientemente grande para ambos y la cosa desembocará en una cruenta guerra. Alineándote al lado de los Jedi y haciendo buen uso de todas tus midiclorinas, deberás solucionar el embrollo y determinar el resultado final de este conflicto.

Tu grupo podrá incluir hasta tres personajes a elegir entre una variedad de especies, desde los anodinos humanos a los peludos wookies o los chirriantes androides. Con él, te enfrascarás en varios minijuegos que irán desde pilotar una *speeder-bike* hasta colocarte de artillero en una torreta.

BioWare ha anunciado que el juego será distinto a cualquiera de sus anteriores producciones en el apartado gráfico. Según Casey Hudson, director del proyecto, "cabrá esperar la misma riqueza de *Baldur's Gate* en la historia y los personajes, pero un sistema de combate y una interfaz completamente nuevos."



Si tú te apartas, yo apago mi linterna, ¿vale?

DE UNO EN UNO

Unreal II no tendrá modo multijugador



La calidad gráfica de *Unreal II* no deja de asombrarnos.

Epic Games ha optado por una decisión que seguramente levantará ampollas. Con el pretexto de que prefieren que el equipo de *Unreal 2* se centre en la experiencia para un solo jugador, la compañía ha decidido cancelar las opciones multijugador. Así pues, sólo *Unreal Tournament 2*, previsto para Navidades, ofrecerá la posibilidad de batirse contra rivales de carne y hueso a escala planetaria. Si Papá Noel se entera, va a traer a estos chicos una buena ración de plomo.

CERDOS Y MAGNATES

Nuevos títulos de Fishtank Interactive

Fishtank, compañía que en nuestro país distribuye Zeta Games, acaba de anunciar la publicación de varios juegos que tocan un amplio espectro de posibilidades lúdicas. Por un lado estará *Car Tycoon*, en el que podrás erigirte como magnate de una empresa automovilística. Por su parte, *Rim: Battle Planets* nos pondrá a los mandos de una nave científica en una misión para descubrir los secretos de una antigua cultura. Aunque no lo parezca, el juego es de estrategia. Como también de estrategia es el tercero de la panda, *SWINE*, que te situará en medio de una salvaje guerra entre cerdos y conejos. Tal como suena. De momento, Zeta Games sólo ha confirmado la distribución de este último en nuestro país.



CONCURSO TRUST

Con Game Live también puedes ganar buenos accesorios para tu PC. Sólo tienes que enviar el cupón con la respuesta correcta. El resto es cosa del destino.

SORTEAMOS

3 COMBISET 5.1 SPEAKERS & SOUNDCARD

TRUST SOUND EXPERT DIGITAL SURROUND 5.1



- Tarjeta de sonido Dolby (r) Digital con entradas y salidas de audio digitales y ópticas.
- Perfecta para las películas de DVD.
- Sonido digital de alta calidad a partir de dispositivos de audio como minidisc y reproductor de CD.
- Compatible con EAX y DirectX para sacar el máximo partido a los juegos.
- Incluye el avanzado software digital Audio Rack con opciones digitales adicionales, como conversión a MP3 y ajuste del rango de muestra.



TRUST SOUNDWAVE 2000P 5.1

- Juego de altavoces de sonido envolvente (surround) 5.1 con salida de 2.000 W.
- Ideal para crear su propio cine doméstico y conseguir una sensación de sonido envolvente y realista.
- Apto para utilizar con los sistemas de sonido Dolby (R) Prologic y Dolby (R) Digital.
- Nivel de bajos ajustable.



10 MULTI FUNCTION HEADSET 410 BASS

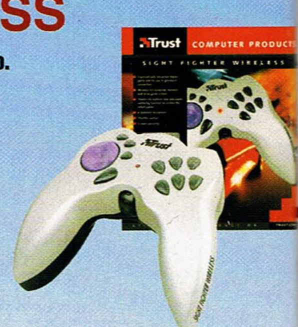


- Función dinámica de refuerzo de los tonos bajos para un sonido óptimo.
- Ideal para todos los juegos y para una mejor reproducción de música.
- Nivel del volumen y de tonos bajos ajustables en amplificador aparte.
- Cascos y diadema acolchados para un ajuste cómodo y perfecto.
- Longitud del cable de 2,5 m.



10 TRUST SIGHT FIGHTER WIRELESS

- Gamepad digital inalámbrico de diseño ergonómico.
- Doce botones de disparo.
- Botón de ocho direcciones y acelerador.
- Entrada doble: conexión USB y puerto de juegos.



Trust



CUPÓN DE RESPUESTA

¿Cuánto mide el cable que conecta el Trust Sight Fighter Wireless al PC?

☐ 1,5 metros ☐ 10 metros ☐ No tiene cable

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:
GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ MESTRE NICOLAU, 23 – ENTLO.
08021 BARCELONA



BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de re puesta deberá recibirse en las oficinas de D Publishing Ibérica antes del 5 de mayo e indic "Concurso Trust" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de mayo. Pued consultar los nombres de los ganadores en sección de noticias Game Live de www.has juego.com o en www.trust.com/gamelive a pa tir del 10 de mayo o en el número de junio de revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la re puesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica aceptación de todas sus bases.

DAME MÁS PISTAS

Avalancha de títulos de carreras

Al parecer, alguien se ha propuesto inundar nuestros compatibles de tubos de escape y chirridos, porque cada vez hay más juegos de carreras calentando motores. El primero en llegar a la meta debería ser *F1 2002*, de Electronic Arts, con las convenientes actualizaciones de la temporada actual. Si no hay pinchazos, el título debería publicarse a finales de mayo.
Pisándole los talones llega el ansiado *Grand Prix 4* de Geoff Crammond. A pesar de que el sufrido programador juró y perjuró que no volvería a programar ningún *GP* más, ha rectificado, y en junio Infogrames nos brindará el fruto de sus esfuerzos. Esta misma compañía será la encargada de distribuir *Le Mans 24 Hours*, que nos traerá la carrera de resistencia por excelencia después de su periplo por las consolas de nueva generación. El juego contará con más de 70 vehículos a elegir y 12 pistas disponibles.
El cuarto en disputa será el *F1 Racing Championship 2* de Ubi Soft, que, si bien no tiene todavía fecha de lanzamiento asegurada, promete llegar con un buen surtido de mejoras respecto a su antecesor.



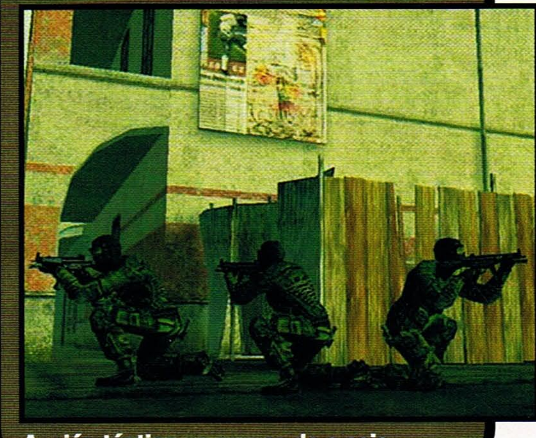
El ínclito Geoff Crammond se ha rodeado esta vez de un equipo de colaboradores.

Derroche de horas y neumáticos en *Le Mans 24 Hours.*

VUELVEN LOS DEL ARCO IRIS

Ubi Soft prepara el nuevo Rainbow Six

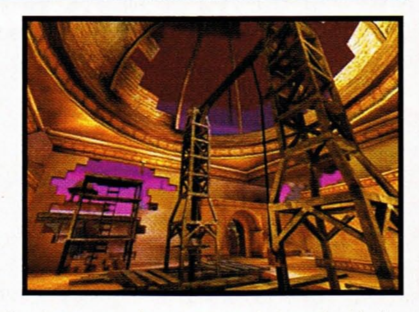
Rainbow Six: Raven Shield es la nueva entrega de la famosa serie de Tom Clancy. En este nuevo título, los aguerridos comandos volverán a vérselas con facinerosos armados por todo el globo. El juego empleará el nuevo motor gráfico de *Unreal* e incluirá 15 misiones distintas, entre las que se cuentan capturar un alijo de armas biológicas o impedir el atraco a un banco londinense. Hasta el momento, poco más se sabe de esta secuela que debería aparecer en otoño de este año.



Acción táctica en grupos de a seis.

MÁS ALLÁ DE JÚPITER

LithTech anuncia una nueva versión de su motor

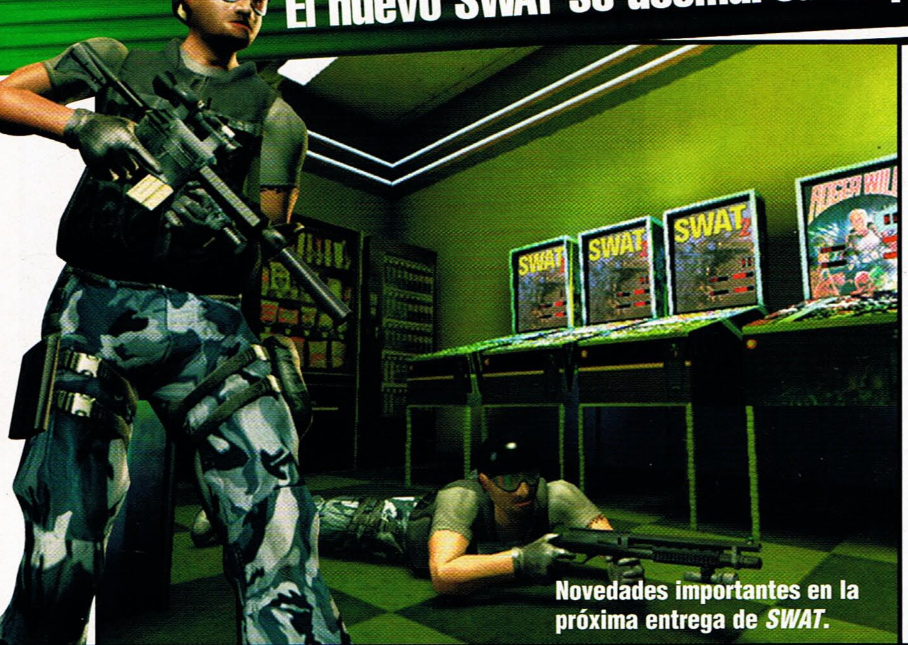


La compañía norteamericana LithTech, que nació como filial de Monolith ahora hace un par de años, acaba de anunciar el nuevo sistema Jupiter, un motor de cuyas prestaciones podrás disfrutar, por ejemplo, en la secuela de *No One Lives Forever*. Según palabras de Jeffrey Hut, director de la compañía, "puesto que muchos de los juegos con tecnología LithTech cuentan con una importante base argumental y con un amplio desarrollo de personajes, hemos dado prioridad a los elementos técnicos que faciliten este proceso y a la vez generen unos resultados más realistas". Si los resultados son o no mucho más realistas podremos comprobarlo dentro de unos meses.



NUEVO SHERIFF EN LA CIUDAD

El nuevo SWAT se desmarca un poco de sus predecesores



Novedades importantes en la próxima entrega de *SWAT*.

Las características del nuevo *SWAT*, de apellido *Urban Justice*, nos han dejado un poco desconcertados, ya que supondrá una relativa renuncia al ritmo de juego pausado que hacía de su predecesor uno de los juegos de acción más realistas del mercado. En *Urban Justice* podrás elegir ente dos ritmos de juego, uno realista y otro dinámico, y por tanto algo más rápido. En este modo, podrás dar una serie de órdenes de grupo que harán que todos sus integrantes sepan qué hacer en cada momento. Como novedad también se ha prescindido de la licencia oficial de la policía de Los Angeles. En palabras de Rod Fung, su productor ejecutivo, "la unidad de policía de *Urban Justice* se llama LA SWAT. Al tratarse de una unidad ficticia, disponemos de mayor libertad para incorporar nuevas tácticas y, sobre todo, armamento distinto del que utilizan las unidades reales".

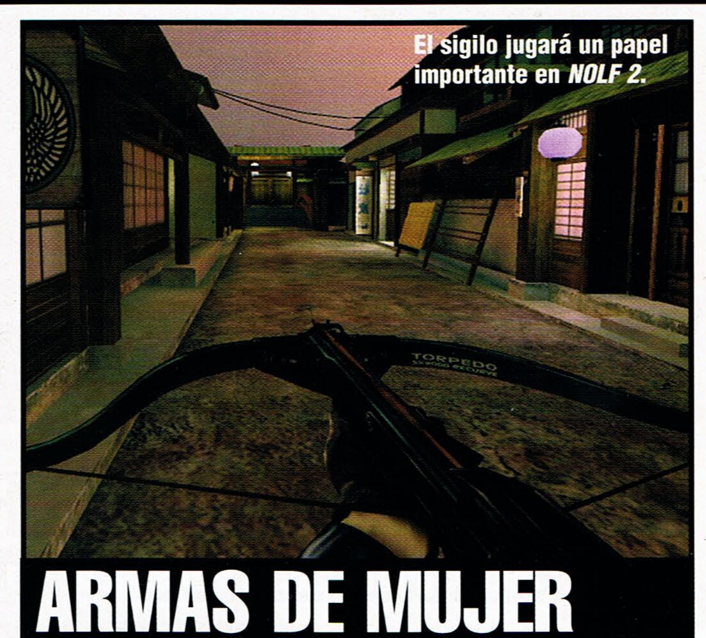
CARA A CARA CON LA COSA

The Thing apunta buenas maneras

En el pasado número, te hablábamos de *The Thing*, el título en que están trabajando los creadores de *Evolva*. Tras probar una versión alfa del juego, ya podemos aportar más detalles sobre uno de los juegos en desarrollo más prometedores. *The Thing* resulta original porque dará mucha importancia a factores como el miedo o el grado de confianza en ti que tengan los personajes que vas a dirigir.



Aunque puede sonar muy abstracto, este aspecto se verá reflejado en el juego de forma muy sencilla, mediante una ventana con unos indicadores junto al rostro de cada personaje. Para empezar, la forma más sencilla de hacer que confíen en ti será curándolos y dándoles una arma y munición para defenderse.
El juego, cuya estética recuerda a *Half-Life*, dará una gran importancia a los puzzles, que servirán para romper un poco con la linealidad.



El sigilo jugará un papel importante en *NOLF 2*.

ARMAS DE MUJER

En desarrollo la secuela de NOLF

La mortífera espía Cate Archer no tiene un segundo de respiro. De nuevo deberá enfrentarse a la secta H.A.R.M,, aunque esta vez el objetivo es ella. Por si no bastara con intentar salvar el pellejo, a los rusos se les ha pasado por la cabeza poner a prueba su armamento nuclear, así que de Cate dependerá evitar la Tercera Guerra Mundial. En esta nueva entrega, se está dando una gran relevancia a la parte del sigilo. Será posible esconderse en lugares fuera del alcance visual del enemigo. Incluso después de ser descubierto, aflojar las bombillas para bajar el nivel de la luz, romper cosas para llamar la atención de los guardias o incluso caminar de una manera especial pueden ayudarte a pasar desapercibido.

GENERAL TRIDIMENSIONAL

La serie Command & Conquer se pasa a las 3D


Algunos de los combates transcurrirán en los Alpes suizos.

El abuelito de la estrategia en tiempo real ha decidido dar el gran salto y pegarse un buen chapuzón en las 3D. *Command & Conquer: Generals,* el nuevo título de la franquicia, nos situará en un futuro cercano en el que el mundo vive una época de conflictos varios. El principal de ellos lo protagoniza el Ejército de Liberación Global, un grupo terrorista que amenaza con sembrar el caos y la destrucción por doquier. Enfrentado a éste, nos encontramos con China, que se ha convertido en una superpotencia de primer orden y que deberá hacer frente al peligro terrorista dentro de sus propias fronteras. Finalmente, el tercero en liza será Estados Unidos, que se apuntará al fregado después de percatarse de la grave amenaza que supone para su seguridad nacional el creciente poder del ELG.

Como ya habrás adivinado, el nuevo *C&C* se aleja de los aires futuristas de pasadas entregas para ofrecer un entorno directamente inspirado en el armamento actual. El juego se dividirá en 30 misiones, diez para cada una de las facciones, e incluirá nuevas posibilidades bélicas, como el tanque sísmico o la tormenta de scuds.

El motor que utilizará esta entrega está basado en la tecnología de renderizado de *C&C: Renegade*, aunque contará con una arquitectura 3D completamente nueva.

Uno de los modos de *C&C: Generals* permitirá realizar duelos aéreos.

HAGAN JUEGO

Acuerdo de distribución de los títulos de Monte Cristo



Friendware publicará los juegos de esta empresa francesa especializada en títulos de gestión y estrategia. Los primeros títulos que verán la luz serán *Casino Tycoon* y *Crazy Factory*. El primero te pondrá al mando de las finanzas de una casa de juego, que, según tu habilidad, puede terminar en garito de trilero o en casino estilo Las Vegas. Por su parte, *Crazy Factory* nos situará al frente de una empresa de desarrollo y fabricación de cachivaches y artilugios varios. Además, Monte Cristo también acaba de anunciar el desarrollo de dos nuevos juegos: *Dino Island*, donde deberás gestionar un parque temático de dinosaurios (!), y *The Partners*, una curiosa mezcla entre *Los Sims* y *Ally McBeal* (!!).

EXTIENDE LAS ALAS

Más expansiones para los simuladores de Microsoft

La compañía británica Just Flight ha publicado tres expansiones más para *Microsoft Flight Simulator* y *Combat Flight Simulator*. La primera de ellas, *Sabre vs MiG*, nos remonta al periodo de la guerra de Corea, cuando tuvieron lugar los primeros enfrentamientos bélicos entre cazas de reacción. Por otro lado, *Harrier Jump Jet 2002* está ambientado en la Guerra de las Malvinas, donde este avión de despegue vertical tuvo un papel destacado. Finalmente, el tercero en surcar los cielos será *Combat Jet Trainer*, una expansión para aprender a pilotar cazas de reacción.



Chiste malo de la semana: un Sabre "sabrevuela" un aeródromo.

INVASIÓN GERMANA

Los títulos de CDV llegan a España


Tropas francesas asaltan una fortaleza prusiana en *Cossacks*.


War Commander es una de la últimas adiciones al catálogo de CDV

CDV, una compañía alemana con gran bagaje en juegos de estrategia, ya tiene distribuidor en nuestro país. En las próximas semanas llegarán a las tiendas los primeros títulos que incluye el acuerdo: *Cossacks: European Wars*, *Sudden Strike Gold*, *War Commander* y *Combat Mission*, todos ellos de estrategia.

El primero es una fiel recreación de varias batallas históricas que tuvieron lugar en la Europa de los siglos XVI al XVIII. Te permitirá manejar en tiempo real hasta ¡8.000 unidades en pantalla! y liderar los designios bélicos de 16 naciones, cada una con sus diferencias económicas y tecnológicas. Los otros tres juegos están ambientados en la Segunda Guerra Mundial. *Sudden Strike Gold* y *War Commander* también son de estrategia en tiempo real, mientras que *Combat Mission* es por turnos. El primero, que reúne el juego original y la expansión *Sudden Strike Forever*, permite dirigir las tropas alemanas, americanas, británicas, rusas o francesas. *War Commander* te sitúa al mando de una unidad de rangers del ejército estadounidense que debe abrirse paso por Europa a partir del desembarco de Normandía. Por su parte, *Combat Mission* se centra en el combate más táctico y está plenamente realizado en 3D.

LEGADO DE SANGRE

Kain volverá a repartir dentelladas

El vampiro Kain amenaza otra vez con hacer de las suyas en *Blood Omen 2*, otro juego creado por Crystal Dynamics acerca de la saga *The Legacy of Kain*. En esta sangrienta historia, Kain deberá recuperar sus poderes de antaño y de paso vengarse del Señor Sarafan que le expulsó de Nosgoth y que casi acaba con su (no)vida. El título volverá a discurrir en la perspectiva en tercera persona que siempre ha acompañado a la serie. Además, según prometen los chicos de Crystal Dynamics, *Blood Omen 2* tendrá un sistema de combate dinámico que satisfará a los fans más veteranos de los juegos de lucha.


Kain, un vampiro con don de gentes.

AND THE WINNER IS...

La AIAS vuelve a premiar el mundo de los videojuegos

La Academia de las Ciencias y las Artes Interactivas estadounidense concedió hace unas semanas los premios al mejor software de entretenimiento de 2001. A pesar de ciertas críticas de parcialidad en la elección de los premiados, aquí ni ponemos ni quitamos rey, así que nos limitaremos a nombrar a algunos de los ganadores de esta quinta edición. *Return to Castle Wolfenstein* se llevó los galardones al mejor juego de acción y mejor juego on line, mientras que el premio al mejor juego de rol fue para *Baldur's Gate II* y el de estrategia para *Civilization III*. Con todo, el gran triunfador fue *Black & White*, que se llevó el premio al juego del año y al juego más innovador.



SUEÑOS DE FÚTBOL

Casi listos Mundial FIFA 2002 y Zidane Football Generation


EA promete algunas mejoras en esta nueva edición de FIFA.


Zizou debutará en una liga virtual a medida.

El próximo 31 de mayo, Francia y Senegal inaugurarán en Seúl la decimosexta edición de la Copa del Mundo de Fútbol. Por supuesto, la serie *FIFA* no podía mantenerse al margen de tan magno acontecimiento balompédico y la edición *Mundial FIFA 2002* aparecerá a finales de este mes. Se trata del único videojuego con licencia oficial de la Copa del Mundo de fútbol y va a incluir un completo modo torneo en que se reproducirán al detalle las selecciones que viajarán a Corea y Japón este año. Las principales estrellas internacionales serán perfectamente reconocibles en el juego tanto por su aspecto físico como por su forma de manejar el balón. Entre las novedades que afectarán a la jugabilidad de este célebre título destaca la atención que se está prestando al juego aéreo. Los jugadores podrán realizar voleas, despejes y remates de cabeza con un realismo inédito gracias a un sistema que tendrá en cuenta la precisión en el salto. EA Sports asegura que también serán mucho más realistas y convincentes aspectos como la colocación de las barreras, los regates o la forma en que los jugadores pararán el balón.
Por otro lado, una de las previsibles figuras del próximo Mundial, Zinedine Zidane, pronto tendrá su propio videojuego. Se titulará *Zidane Football Generation*, está siendo desarrollado por Trecision y Cryo se encargará de su distribución. Ya se han llevado a cabo las sesiones de captura de movimiento, en las que Zidane realizó entradas, regates y controles en un cuadrilátero de tres por cinco metros montado en un estudio de televisión madrileño.

LA GUERRA QUE NO CESA

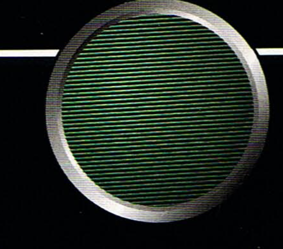
La Segunda Guerra Mundial sigue trayendo cola


Estrategia por turnos y rol en *Silent Storm*.

Los títulos de CDV que mencionamos en la página anterior, no son los únicos que volverán a recrear el histórico enfrentamiento entre los Aliados y el Eje. Otros tres proyectos están en marcha. Bitmap Brothers abre fuego con *World War II*, un juego de estrategia en tiempo real del que se van conociendo nuevos datos. Por lo visto, tendrá en cuenta factores como la moral, la cobardía o el heroísmo de las unidades.
La compañía rusa Nival Entertaintment firma los otros dos títulos. El primero de ellos, *Blitzkrieg*, será un realista juego de estrategia en tiempo real en el que dirigirás a tu pelotón a lo largo de tres largas campañas trufadas de acontecimientos históricos. Por su parte, *Silent Storm*, se desarrollará en 3D y va a incorporar un sistema de combate por turnos y elementos de rol.


Paracaidistas en la campiña francesa: estamos en el 44 y esto es *World War II*.





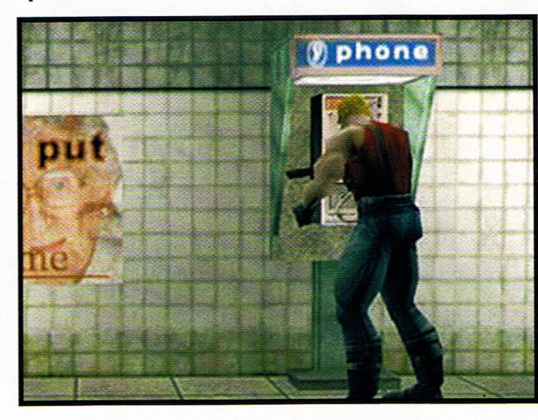
ACCIÓN MUTANTE

El Duque se paseará por Nueva York

El rubio más fortachón, sudoroso y machista de los videojuegos vuelve con una enésima entrega de tiros y humor sin complicaciones. En *Duke Nukem: Manhattan Project*, el (anti)héroe deambulará por las azoteas y el metro de Manhattan en una infatigable persecución para cazar al villano Mech Morphix. Por lo visto, el Sr. Morphix ha creado una sustancia viscosa y radioactiva que muta a toda criatura con la que entra en contacto. Como resultado, unas aberraciones verdosas están sembrando el caos en la Gran Manzana. El juego ofrecerá ocho enormes niveles en los que el Duque dispondrá de un surtido arsenal para encargarse de las más de 25 especies mutadas que hacen acto de presencia.



El cerdo-policía (no es ninguna indirecta) también aparece en *Duke Nukem: Manhattan Project*.



EXTRAVAGANTE DE NARICES

La tercera entrega de Rayman, lista para otoño

Ubi Soft anunció hace unas semanas en San Francisco que el manco más narigudo del PC volverá a corretear por los compatibles este otoño. *Rayman 3: Hoodlum Havoc* nos sumergirá de nuevo en un universo 3D en que los saltos y las tortas de baja intensidad serán el plato del día. Al parecer, este nuevo *Rayman* incorporará un nuevo sistema de combate táctico más arcade, aparte de los incontables enemigos nuevos, muchos de ellos con un aspecto de lo más pintoresco. Por lo visto, este carácter extravagante que se ha aplicado al diseño de la aventura, "hará que no sólo guste a los fans que ya tiene Rayman, sino que también acercará el género a un nuevo grupo de jugadores", según palabras de Michel Ancel, el padre de la criatura.



Cuando hablamos de extravagancia, nos referimos a esto.

A LA CARRERA

ACCIÓN TARDÍA



Cuatro esperadísimos títulos de acción van a retrasarse. *Soldier of Fortune 2* no se editará hasta mayo, mes en el que también está previsto que salgan *Mafia* y *Jedi Knight 2*. En cuanto a la secuela de *Hitman*, se ha retrasado hasta septiembre.

FAMILIA DE ENSUEÑO



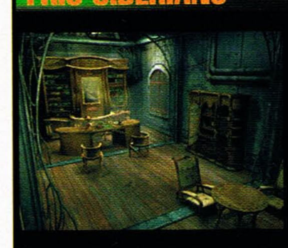
Anima2, la productora de animación en 2D y 3D de Emilio Aragón, va a debutar en el mundo de los juegos con *La caja de los sueños*. Se trata de una aventura gráfica al viejo estilo que incorpora a los personajes de la popular serie *Médico de familia*.

BRITNEY A LA CARGA



Britney Spears paseará su rubia cabellera por el mundo virtual antes del próximo verano. La cantante norteamericana protagonizará una serie de juegos que serán editados por THQ. El primero de estos juegos ya está en desarrollo.

FRÍO SIBERIANO



La próxima aventura editada por Microïds va a titularse *Syberia*. Su protagonista será una abogada de Nueva York que se desplazará a Europa para completar la adquisición de una fábrica de autómatas. El juego se editará a finales de mayo.

GUERRAS ANGÉLICAS



Interactive Ideas va a encargarse de la distribución internacional de *Atrox*, un juego de estrategia que se está vendiendo como rosquillas en Corea. Este título se basa en un enfrentamiento entre ángeles buenos y malos en un universo de fantasía futurista.

NORTE CONTRA SUR



Dos antiguos miembros del equipo que desarrolló *Age of Empires II* están trabajando en un nuevo juego de estrategia en tiempo real. Se titulará *Civil War* y estará centrado entre la guerra de secesión entre norte y sur de los Estados Unidos.

NAVES SILENCIOSAS



Yager Development está a punto de completar el desarrollo de *Yager*, una original mezcla de acción, simulación de combate y aventura situada en un universo de pesadillas tecnológicas. El jugador asumirá el control de Magnus, piloto espacial a sueldo de la poderosa compañía Proteus.

FE DE ERRATAS

En nuestro número de marzo, decíamos que los 20 trabajadores de Trilobite Graphics habían formado parte de Pyro Studios cuando en realidad sólo la mitad de ellos lo han hecho. El director del proyecto en el que trabaja Trilobite se llama Iñigo Hernáez, no Herráez, como publicamos.

ALFA, BRAVO, CHARLIE...

Más acción táctica con Delta Force: Task Dogger





Más acción táctica con *Delta Force: Task Dogger*

Los disparos y las tácticas dan para mucho. Y si no, que se lo digan a Zombie Studios, quienes, después de desarrollar la serie *Spec Ops*, ahora se encuentran enfrascados en el nuevo producto de la licencia *Delta Force*. Uno de los elementos que más llaman la atención de este título es que muchas de las misiones que aparecen están basadas en "operaciones antiterroristas" reales que han tenido lugar en Afganistán. Así pues, el jugador podrá encarnar a los diez tipos de miembros de las fuerzas especiales que se han desplegado en el país asiático desde el inicio de la operación Libertad Duradera.
Mark Long, presidente de la compañía, apoya esta controvertida decisión en el hecho de que "ésta es la primera guerra de fuerzas especiales que se ha visto. Y los miembros de las fuerzas especiales suponen unos personajes estupendos para los juegos de acción en primera persona".

EL REPORTERO MÁS DICHARACHERO

Peter Parker, de la viñeta al monitor, pasando por la gran pantalla

Spiderman, el trepamuros neoyorquino, estará muy pronto balanceándose en la gran pantalla. Como no podía ser de otro modo, su salto a las butacas irá acompañado de un nuevo salto al PC. En esta aventura de acción, que de momento recibe el inspirado nombre de *Spider-Man: The Movie*, estarán los villanos de toda la vida, desde el Rhino hasta el Escorpión, pasando por el ponzoñoso Venom. El estudio norteamericano Treyarch es el encargado de adaptar los brincos sobre celuloide de Peter Parker al lenguaje binario.



El bueno de Spidey se columpiará donde haga falta.





Los incombustibles de la espada

PODER y MAGIA

Los que han crecido bajo el influjo de *Warcraft y Diablo* tal vez no recuerden que la saga ***Might & Magic*** **dominó un día el rol y su periferia. Esta venerable serie avanzó algunas de las constantes de lo que hoy conocemos como juegos de espada y brujería. Aunque nunca se ha ido del todo, hoy vuelve con fuerzas renovadas:** *Might & Magic IX* y su primo hermano *Heroes of Might & Magic IV* van a echar raices en tu disco duro.

Por O. Garcia y J. J. Cid

Pocas sagas virtuales se remontan tan atrás. Los textos antiguos hablan de 1984, una fecha anterior a la invención de las tarjetas aceleradoras, cuando el universo del rol se nutría básicamente de *Dungeons & Dragons* y derivados bajos en neuronas. Fue por entonces cuando unos cuantos avispados empezaron a darse cuenta de las posibilidades de crear universos fantásticos con un poco más de sustancia, escenarios verosímiles para aventuras en un entorno de espadas y brujería. Uno de estos pioneros, Jon Van Caneghem, se lió la manta a la cabeza y fundó con cuatro amigotes New World Computing. Su primer producto llevaría el prometedor título de *Might & Magic*, un epígrafe que, para bien o para mal, le ha perseguido de forma incansable hasta nuestros días.

Los primeros *M&M* atrajeron a un número de fieles seguidores que no se perdían ni una sola de las correrías de sus héroes favoritos. Mezclando una perspectiva en primera persona con combates por turnos, el jugador tenía la oportunidad de deambular por incontables mazmorras y escenarios al aire libre al tiempo que desarrollaba su personaje hasta el infinito y más allá.

Sin embargo, la cosa se iría desgastando hasta que el invento pareció fallecer de muerte natural, allá por el número *V*. Por suerte, para entonces New World Compu-



ting ya había diversificado sus productos lo suficiente como para ofrecer algo más que rol y espadas y así garantizar su supervivencia como compañía. Aunque la saga todavía estaba destinada a conocer tiempos mejores.

Vuelta al ruedo

El fénix renacería en 1998 con *Might & Magic VI: The Mandate of Heaven*, que aprovechaba las nuevas tecnologías para dar un poco de lustre a la saga y, de paso, entonar un canto a la nostalgia. A éste le seguirían *Might & Magic VII: For Blood & Honor* (1999), y *Might & Magic VIII: The Day of the Destroyer* (2000), que supondría el segundo tropezón de la serie, principalmente a causa de un motor gráfico obsoleto y de un sistema de juego demasiado repetitivo. Ahora, con la novena entrega, New World Computing ha centrado todas sus esperanzas en el salto a las 3D. Si contemplaremos la resurrección de una dinastía o bien la agonía de su último descendiente lo decidirán, como siempre, las cifras de ventas. En nuestra visita a las oficinas californianas de New World Computing conseguimos una versión muy avanzada de esta última entrega y la impresión es excelente.

No sólo de rol y brujería vive el mundo de *Might & Magic*. La serie también ha dado lugar a varios parientes que se han infiltrado con mayor o menor suerte en otros territorios del universo fantástico. El hijo pródigo en este caso es la ya mítica serie de estrategia por turnos *Heroes of Might & Magic*. Nacido en 1995, este juego conjugaba elementos de rol y desarrollo de personajes con un entorno claramente estratégico en el que primaba la gestión de ciudades y la creación de ejércitos. Desde entonces, la serie ha ido acumulando elogios y secuelas a partes iguales hasta convertirse en uno de los títulos más adictivos de los últimos años. Con la llegada del cuarto retoño de la saga, la cosa promete perdurar por los siglos de los siglos.

El manantial de rol de New World Computing está a punto de brotar de nuevo. La **combinación de un potente motor gráfico con una jugabilidad contrastada** y sin apenas fisuras augura un título muy a tener en cuenta. **Un plato de lujo, y no sólo para los incondicionales de esta célebre saga.**

GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** New World Computing
EDITOR: Virgin • **DISPONIBLE:** Mayo

MIGHT & MAGIC IX



Para muchos de nosotros, *Might & Magic* ha sido sinónimo de rol de calidad desde la noche de los tiempos. En mi caso, si hubiese un juicio para incriminar a los culpables del estado de rol-dependencia aguda que sufro, en el banquillo de los acusados estarían al menos tres títulos de esta franquicia. Y es que sin ser los más avanzados técnicamente, siempre han sabido satisfacer a un público fiel, ávido de nuevas entregas.

Suele decirse que New World Computing tocó techo con la sexta entrega de la serie. El séptimo y el octavo capitulo nos dejaron un sabor agridulce: seguían siendo buenos juegos, pero daban la molesta sensación de que se nos estaban vendiendo ampliaciones a precio de juegos completos. Entonces se anunció que esta novena entrega sí iba a marcar un punto de inflexión. Por fin disfrutaríamos de un entorno gráfico adecuado.

Renovarse o morir

Para ello, en New World Computing han decidido contar con la ayuda de un motor gráfico de garantías. Como nos comentó Jeff Blattner, productor ejecutivo del juego, el cambio más solicitado respecto a la octava entrega tenía relación con el aspecto técnico, así que cambiar la representación gráfica fue desde el principio un paso imprescindible en el nuevo proyecto. El motor elegido ha sido el LithTech de Monolith, utilizado en títulos como *No One Lives Forever* y *Nakatomi Plaza*.

La mecánica de juego también va a sufrir modificaciones. Algunas de ellas estarán ligadas al cambio gráfico, como ocurre con el número y el poder de los enemigos que te irás encontrando. Debido a la dificultad que entrañaba representar hordas de enemigos en pantalla, se ha optado por reducir su número pero hacerlos más poderosos. Jeff Blattner destaca que ahora "van a ser mucho mejores tanto en su representación gráfica como en sus pautas de inteligencia artificial, ya que se comportarán de forma más coherente y serán rivales mucho más duros".

Sin duda, el cambio que más va a dar que hablar es el diseño de la aventura. Blattner asegura que en ningún momento se les pasó por la cabeza convertir *Might & Magic* en un


En el tutorial aprenderás a moverte adecuadamente.


Por fin disfrutarás de gráficos decentes en un juego *Might & Magic*.


Nuestro grupo inicial estará formado por cuatro miembros.

juego de acción ambientado en un mundo de fantasía, pero sí que querían dar algo más de dinamismo a las fases de acción. El combate será mucho más dinámico, aunque también se podrá optar por el típico sistema de turnos. Además, se están añadiendo extras, como zonas de saltos y retos de habilidad.

El combate será mucho más rápido, aunque también se podrá optar por el típico sistema de turnos

El resto de la aventura responderá a los cánones típicos de estos juegos, con ligeros cambios para hacerlo más accesible. La aventura principal se desarrollará siguiendo una típica estructura de misiones interconectadas. Para dotar a la aventura de mayor credibilidad, se ha introducido un guión de desarrollo progresivo y más o menos lineal al más puro estilo *Half-Life*.

A vueltas con el nivel

Para afrontar alguna de estas misiones con ciertas garantías, será necesario aventurarse en misiones secundarias o de refuerzo de personaje. Tu grupo será de cuatro miembros a los que se les podrán unir hasta tres seguidores (podrán alcanzar niveles cercanos al 50). También se está alterando el grado de interacción con los personajes no jugadores. Las conversaciones con ellos serán más variadas y el sistema elegido para relacionarte con ellos resultará algo más flexible. Estos personajes estarán distribuidos en las seis ciudades distintas que deberás visitar. El mapa, además de contar con estas ciudades, estará plagado de numerosas cuevas y mazmorras para explorar. Todo ello hará que necesites alrededor de 60 horas para terminar el juego.

Incluso los juegos más clásicos tienen que sufrir una serie de modificaciones para resultar actuales. A pesar de todos estos cambios introducidos, por lo que hemos visto del juego, apreciamos que sigue destilando ese aire *Might & Magic* tan típico. Está por ver si los seguidores de la saga digieren modificaciones de tan amplio calado.

UN UNIVERSO DE JUEGOS

El árbol *Might & Magic* ha conocido diversas ramificaciones en los últimos 15 años. Éstos son los retoños de tan ilustre familia:

MIGHT & MAGIC



Con nueve entregas, es el producto estrella de este peculiar universo. En España empezamos a saber de estos títulos con la llegada de *Might & Magic III*.

HEROES OF MIGHT & MAGIC



La otra joya de la corona de New World Computing. Cuenta con cuatro episodios y multitud de ampliaciones.

LEGENDS OF MIGHT & MAGIC



El salto a la red de la saga. Es un arcade exclusivamente multijugador al más puro estilo *Quake* o *Unreal Tournament* en el que cambias uzis por espadas.

CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC

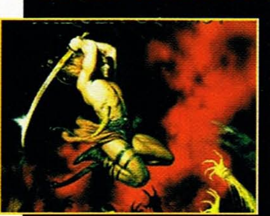


Aprovechando el enorme tirón de todo lo que contase con la coletilla *Might & Magic*, 3DO lanzó este flojo arcade tipo *Blade*.

ARCOMAGE

Un juego de cartas tipo *Magic: El Encuentro*. En España, nunca se llegó a editar como producto completo.

MIGHT & MAGIC: THE SEA OF MIST



No es exactamente un juego, sino una novela de fantasía ambientada en el universo *Might & Magic*. Ideal para aquellos que quieran saber más de este universo.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** New World Computing • **EDITOR:** Virgin • **PRECIO:** 39,99 €

Los solterones empedernidos y los freaks de buhardilla vuelven a estar de enhorabuena. Por fin tienen otra excusa para encerrarse en casa y no salir hasta que el ratón eche humo. La saga Heroes sigue siendo tan adictiva que ojalá Maradona la hubiese descubierto a tiempo.

HEROES OF MIGHT & MAGIC IV



Desde que emocionara a propios y extraños en 1995, la saga *Heroes of Might and Magic* lleva tiempo arrastrando a un número cada vez mayor de seguidores. Entrega tras entrega, se dejan atraer por la sencillez y adictividad de un juego de estrategia por turnos que te sumerge en un mundo fantástico repleto de dragones, hidras y demás bichejos dentudos.

De hecho, poco ha cambiado la serie desde sus inicios. La mayoría de secuelas y expansiones se han limitado a añadir mapas y monstruitos sin apenas retocar aspectos del sistema de juego o los gráficos. Pero, esta vez, la cosa ha cambiado. New World Computing no sólo ha realizado una remodelación completa del apartado visual, sino que ha racionalizado y aportado varios elementos a su jugabilidad, dando lugar a un *Heroes* que, a pesar de los cambios, conserva todas sus virtudes.

Lifting total

El primer aspecto que llama la atención del nuevo *Heroes* es que el remozado gráfico ha sido total y absoluto. Vale, tampoco es que se hayan pasado a las 3D como sus colegas "warcraftianos" de tiempo real, pero el lavado de cara es considerable. De hecho, si estás habituado a las anteriores entregas, puede que al principio te cueste acostumbrarte a este mundo totalmente isométrico. Además, tanto los personajes en el mapa como los propios edificios, objetos y mobiliario urbano en general se han representado con un abrumador lujo de detalles.



Los fondos prerrenderizados añaden algo de colorido a los enfrentamientos.



Los combates también se desarrollan en una perspectiva isométrica.



Un buen grupo de héroes creciditos de nivel es capaz de acabar con cualquier resistencia.

Por desgracia, tanta exhuberancia gráfica convierte algunos de los niveles de *Heroes IV* en un abigarrado mosaico de fuentes mágicas, cofres de oro y demás golosinas que acaba fatigando la vista en determinados momentos. Si a esto le sumamos que prácticamente todos los edificios cuentan con una que otra animación, la sobrecarga visual se acaba transformando también en una sobrecarga de procesador que los equipos más modestos notarán. Esta deficiencia en el diseño de los niveles es casi lo único que puede achacársele al nuevo *Heroes IV*. El resto de cambios y añadiduras suponen un gran acierto.

Se ha potenciado el papel de los héroes, especialmente en los combates

El héroe...

Para empezar, se ha potenciado el papel de los héroes tanto en el aspecto gráfico (puedes elegir tu rostro entre un total de 370 personajes y cambiarte el nombre) como, sobre todo, en los combates. Dado que ahora los personajes intervienen directamente en los enfrentamientos, pudiendo propinar espadazos, flechazos o conjuros, su actuación en el campo de batalla puede ser decisiva para derrotar al enemigo. De hecho, al poder reunir varios héroes en un mismo grupo, ellos solitos pueden enfrentarse a poderosos ejércitos enemigos y salir victoriosos. Además, si un héroe es derrotado, no desaparece, sino que simplemente se transforma en un prisionero que queda confinado en la cárcel de un pueblo enemigo. Incluso en el caso de que sea un grupo de monstruos errantes el que haga papilla al desdichado, aún tienes la posibilidad de resucitarlo (previo desembolso de una cantidad nada módica de monedas).

También el sistema de habilidades de los héroes ha cambiado respecto a las anteriores versiones. Esta vez, los héroes disponen de cinco espacios para disciplinas, y cada una de ellas

***Heroes IV* cuenta con seis campañas individuales y 24 escenarios.**



El editor de niveles permite crear complejos mapas y campañas.

PLANIFICACIÓN URBANÍSTICA

Las ciudades y villorrios de *Heroes IV* también se ha visto afectados por los aires de renovación. Éstos son los nuevos conceptos que debes dominar para disponer de un fértil imperio urbanístico.



VACAS FLACAS

Anteriormente, era práctica habitual construir una edificación al día y conseguir una gran ciudad en un plis plas. Esta vez, el boom urbanístico queda mucho más controlado por la escasez de recursos y los mayores requisitos constructivos.

O UNAS U OTRAS

La construcción de ciertos edificios de reclutamiento impide la creación de otros. Si bien existen ocho tipos de edificaciones para el alistamiento de criaturas, deberás decidir cuáles de éstas te convienen y descartar las otras.

ADIÓS AL LUNES

El inicio de semana suponía hasta ahora la llegada de nuevas tropas para reclutar. Con *Heroes IV*, el aumento del número de criaturas se ha racionalizado, de forma que van apareciendo escalonadamente a lo largo de todos los días.



SEIS ERAN SEIS

Tanto los héroes como las ciudades de *Heroes IV* se articulan alrededor de un sistema circular que indica los dominios más afines y los más opuestos. Por ejemplo, en un pueblo de la Vida no podrás reclutar a personajes que pertenezcan a la Muerte o el Caos y, en cambio, puedes tener acceso a héroes y sortilegios pertenecientes al Orden o la Naturaleza.

- **A LA VIDA** Esta categoría se centra en hechizos de curación y de protección.
- **B EL ORDEN** Dispone de un amplio abanico de hechizos destinados a confundir al enemigo.
- **C LA NATURALEZA** Sus sortilegios se basan en el aprovechamiento del terreno y en la invocación de criaturas.
- **D EL CAOS** La magia del Caos centra todo su poder en la destrucción y el daño directo.
- **E LA MUERTE** Las artes de la nigromancia y la desmoralización de los ejércitos enemigos son su base.
- **F LA FUERZA** Se centra en el uso de la fuerza bruta y reniega de cualquier tipo de hechicería.

cuenta a su vez con tres habilidades posibles. Tanto las disciplinas como las habilidades comprenden cinco niveles de maestría, desde el básico al de Grandmaster, así que sería necesario un héroe de nivel 100 para desarrollar al máximo todos sus atributos.

...y la tropa

Sin embargo, lo que supone un mayor cambio estratégico en la serie es la posibilidad de que los ejércitos campen a sus anchas sin necesidad de héroes. Asimismo, las tropas cuentan con puntos de movimiento propios, con lo cual su desplazamiento en el mapa de aventura está limitado y se evitan esas carreras de relevos que tenían lugar en las anteriores entregas. En ellas nos permitían recorrer una distancia imposible con un ejército siempre que dispusiéramos de una "cadena de héroes". Representa un cambio muy nimio en apariencia, pero que obliga a replantear todas las estrategias anteriores.

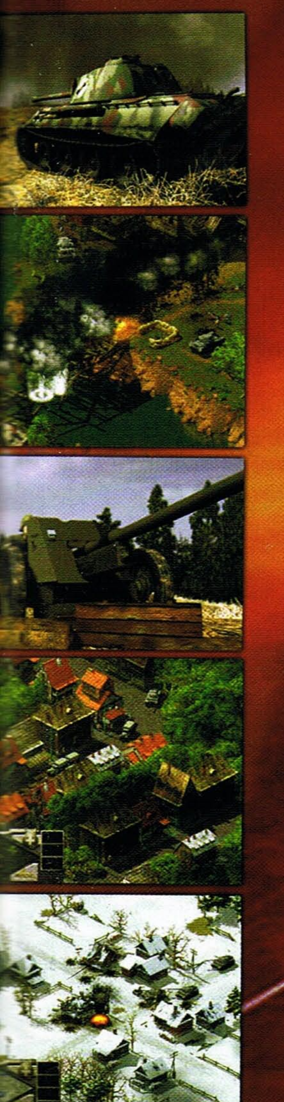
También los combates han ganado en profundidad al añadir conceptos tan propios de "wargames" como el de zona de control (no permite a las unidades sobrepasar a una tropa rival) o la línea de visión (determina la capacidad de los magos y los arqueros para fijar un objetivo). Otro elemento clave es la niebla de guerra, que impide detectar al enemigo hasta que se encuentra a una determinada distancia.

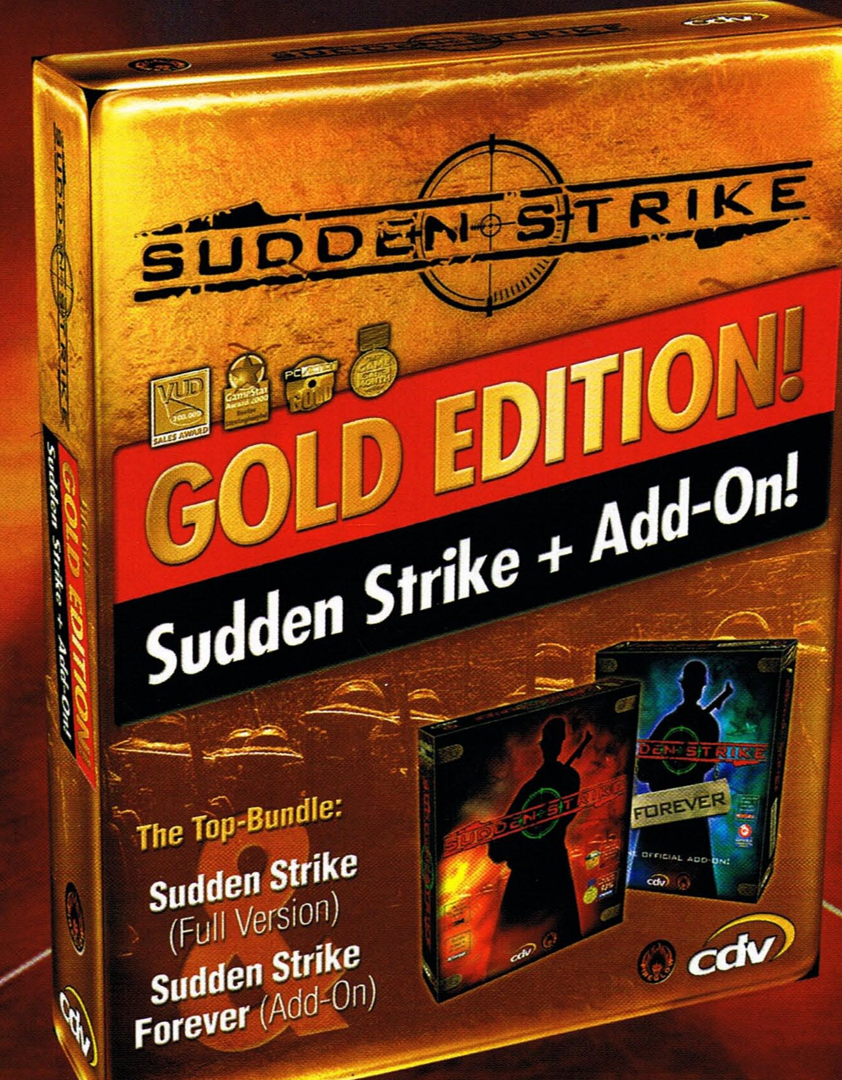
Finalmente, no se puede hablar de *Heroes IV* sin mencionar su estupenda banda sonora. Rob King, que ya se encargó de las piezas musicales de los títulos previos de la serie, ha vuelto a aportar una brillante partitura que te sumerge todavía más en este entorno fantástico y embriagador. Visto lo visto, no se puede negar que estamos ante un *Heroes* más bonito, más profundo y, por consiguiente, más adictivo. Perfecto para todo aquel que carezca de vida social.

Gracias al nuevo motor, el entorno de Heroes brilla con esplendor.

Sudden Strike Gold

Saborea la victoria







Sudden Strike + Sudden Strike Forever

Engánchate a la estrategia en tiempo real con un pack único ambientado en la Segunda Guerra Mundial que te permitirá dirigir a los ejércitos Aliados, Rusos y Alemanes. Conquista posiciones hostiles, toma edificios y pide refuerzos paracaidistas o solicita un bombardeo.
Gold Edition incluye además la expansión oficial para Sudden Strike, Sudden Strike Forever, con más misiones, campañas y un editor que te permitirá crear tus propios campos de batalla.

¡Controla 1.000 unidades!

CARACTERÍSTICAS DE SUDDEN STRIKE

- Hasta 1.000 unidades bajo tu control. Puentes, casas, fortificaciones, árboles... ¡Destruye cualquier cosa!
- Modo multijugador con hasta 12 participantes y 4 equipos
- Simulación de combate y explosiones realistas
- Más de 40 intrincadas misiones
- 3 campañas diferentes en distintas estaciones del año
- ¡Contruye puentes, fortificaciones y mucho más!
- Francotiradores, artilleros, granaderos, bazookas, comandos, oficiales...

CARACTERÍSTICAS DE SUDDEN STRIKE FOREVER

- 4 campañas con un total de 12 misiones y 7 misiones adicionales
- 20 misiones multijugador incluyendo nuevos tipos de juego
- Más de 30 unidades nuevas
- Escenarios en el desierto
- Editor de mapas y misiones
- Soporte para GameSpy
- Mejoras en el interfaz
- Los oficiales aumentan la experiencia de las unidades que les rodean.
- Puedes determinar tu campo de visión con unos prismáticos.
- Conduce vehículos como tanques en cualquier dirección

DISTRIBUIDO POR:



www.proein.com
de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74









INTERNATIONAL GAMES FESTIVAL

Microsoft se exhibe en Las Vegas

Por J. Font y J. J. Cid

AGE OF MYTHOLOGY

DUNGEON SIEGE



RISE OF NATIONS



COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3



ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGS

Hasta el año pasado, la cita anual entre prensa especializada y Microsoft se llamaba Gamestock y solía celebrarse en Seattle. **Este año, la compañía de Bill Gates ha trasladado su circo a Las Vegas**. En el desierto de Nevada, entre casinos, hamburguesas y ecos de los eternos recitales de Tom Jones, **pudimos repasar a conciencia la nueva hornada de juegos con que Microsoft va a iluminar nuestros PC.**

Dicen que fue un tal Rafael Rivera, joven explorador a sueldo del virrey de Nuevo Méjico, el primer europeo en atravesar el desierto de Nevada. Cuando estaba a punto de completar la llamada "ruta de la muerte" encontró un valle de hierba alta lleno de manantiales que bautizó como "Las Vegas", en recuerdo de su Andalucía natal. Luego vinieron los misioneros mormones, los buscadores de oro, las ratas del desierto, los empleados del ferrocarril trasatlántico. Y después, los propietarios de casinos, la Mafia, las divas de la canción en horas bajas, los turistas ávidos de sensaciones, los adictos al matrimonio... Y nosotros, ya que Microsoft eligió la ciudad más grotesca y fascinante del mundo como escenario para la presentación de sus próximos títulos.

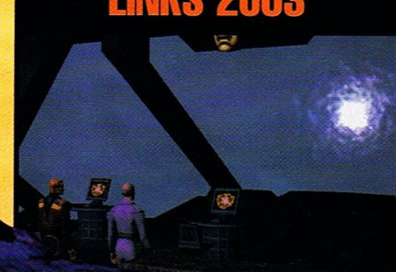
Una carpa cargada de buenas noticias. La mejor tal vez sea que Microsoft no se olvida de los jugadores de PC. Aunque el lanzamiento de Xbox en Estados Unidos está aún reciente, en Las Vegas se presentaron muy



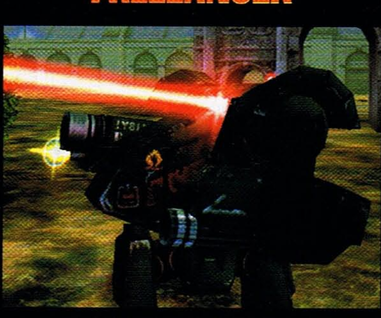
IMPOSSIBLE CREATURES



LINKS 2003



FREELANCER



MECHWARRIOR 4: INNER SPHERE PAK



ASHERON´S CALL 2

buenos títulos para compatibles. En la parrilla de salida encontramos de todo, desde secuelas de títulos consagrados a novedades revolucionarias e incluso expansiones de lujo.

Entre los juegos y series de prestigio que van a tener continuidad este año, destacan *Combat Flight Simulator* y *Links*, es decir, una de simulación de combate al más alto nivel y un juego de golf. Pero eso no es todo: la gran M de Seattle continúa con su sabia política de alianzas con estudios de prestigio para incorporar nuevos títulos a su catálogo. Algunos prometen tanto como *Dungeon Siege*, *Freelancer* o *Rise of Nations*, una especie de *Age of Empires 2* que pretende cubrir toda la historia de la humanidad.

La ambición, la variedad y el nivel de los títulos para ordenador exhibidos en Las Vegas demuestran que Microsoft no reniega de la plataforma en que se hizo grande. Al contrario, en los últimos meses ha incrementado su política de creación de equipos de desarrollo y adquisición de otros ya existentes (Bungie y Digital Anvil) y nunca antes había tenido simultáneamente tantos proyectos en desarrollo. Si el International Games Festival va a marcar tendencias, éstas apuntan claramente a que los juegos de Microsoft van a seguir estando entre los mejores.



AGE OF MYTHOLOGY

Coge una dosis discrecional de *Age of Empires*, añádale **tres civilizaciones acostumbradas a mirar al cielo y haz que dioses, valkirias y minotauros bajen a hacerles una visita. ¿Lo tienes? Pues eso, más o menos**, va a ser *Age of Mythology*.

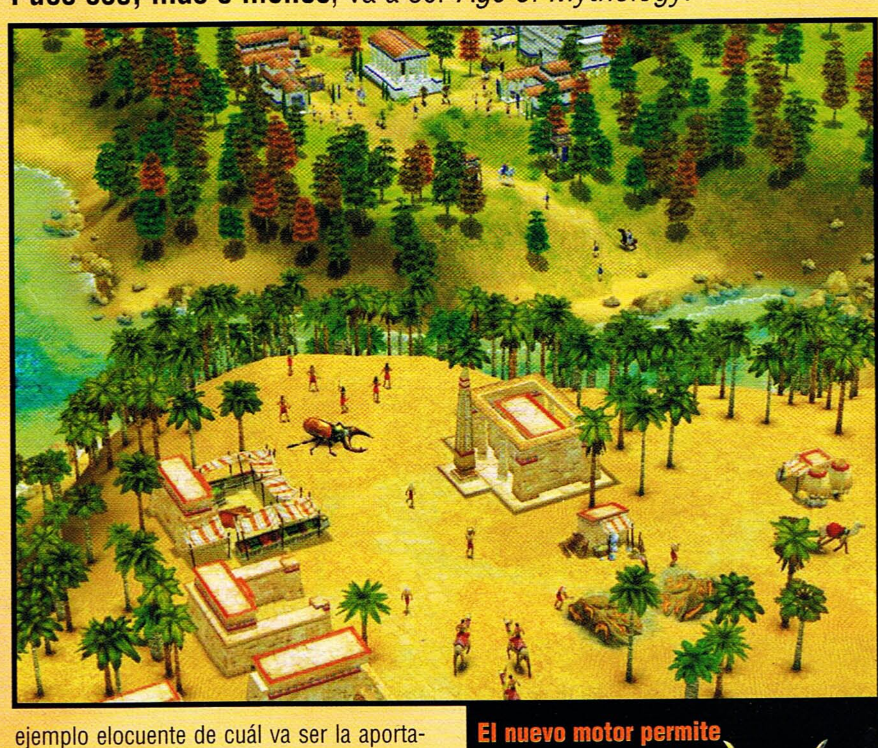
Es casi imposible hablar más de un minuto seguido de juegos de estrategia sin que se te escape alguna referencia a *Age of Empires*, ya que su fórmula de juego ha sido determinante en la evolución del género. El siguiente capítulo de esta saga mágica va a ser *Age of Mythology*, un juego que, más que una secuela, va a ser una variación sobre el modelo creado en su día por Ensemble. Para empezar, la compañía está utilizando un motor de nuevo cuño con el que el juego va a pasar a 3D. La otra gran novedad es que, al centrarse en tres civilizaciones con sólidas mitologías (la Grecia clásica, el Egipto de los faraones y la Noruega vikinga), los dioses y las criaturas mágicas jugarán un destacado papel.

Los dioses de la guerra

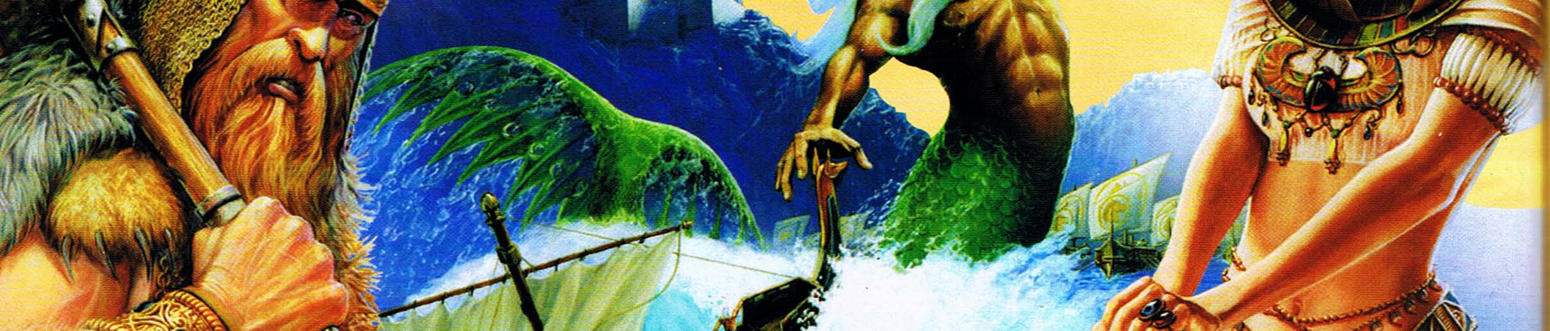
Age of Mythology mantiene el sistema de comercio y diplomacia, así como el de recursos (comida, oro, madera y piedra), pero entran en juego elementos nuevos relacionados con los dioses. Bruce Shelley, jefe del proyecto lo explica: "Adorar a cada uno de ellos te aportará algo de poder divino y unidades mitológicas como Pegaso, Medusa o el Minotauro. Otro recurso que tiene que ver con los dioses es el llamado 'favor', que consigues cuando haces cosas que les complacen".

En una de las fases de juego, asistimos a una espectacular demostración de agilidad por parte de los chacales de Annubis, una de las unidades especiales. Con un par de brincos, superaban terraplenes y daban buena cuenta de los arqueros allí dispuestos. Éste es un ejemplo elocuente de cuál va ser la aportación de las unidades mitológicas al desarrollo de las partidas.

Las intervenciones directas de los dioses también serán un factor a tener muy en cuenta, ya que se manifestarán en forma de poderosos conjuros: tornados que hacen que hasta las vacas vuelen por los aires o la aparición de portales que permiten transportar tropas de un extremo del escenario a otro en un abrir y cerrar de ojos.



El nuevo motor permite por fin pasar a las tres dimensiones.





Las unidades mitológicas compartirán escenario con las huestes tradicionales.

Construirás edificios nuevos y deberás recurrir a la oración.



Los dioses garantizarán una buena dosis de desastres naturales.

Las intervenciones directas de los dioses serán un factor estratégico a tener muy en cuenta

En la partida individual, dispondrás de una campaña común que puede jugarse con cualquiera de las civilizaciones en liza. En ella se seguirá la historia de un héroe. La elección de civilización marcará el tipo de edificios que construirás y las unidades mitológicas que podrás ir incorporando a tu ejército. Tal y como nos explicó Shelley, "Cada dios tiene sus sacerdotes y sus templos. A medida que avanzan las edades, van apareciendo nuevos dioses a los que adorar y el aspecto de tu civilización cambia".

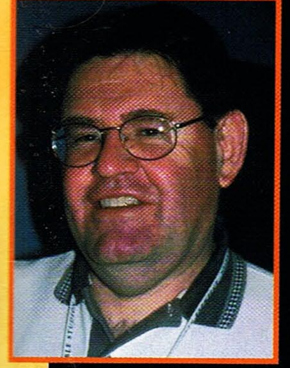
En el juego abundarán espectaculares vídeos para que puedas seguir las claves de la historia en que se basa la campaña. El pretexto argumental será, en esencia, el mismo para las tres civilizaciones, como si tuvieras la oportunidad de participar en el mismo conflicto desde tres puntos de vista diferentes.

En cuanto al paso a las tres dimensiones, Ensemble está intentando que también se note a nivel estratégico. Las unidades podrán sacar partido de los desniveles del terreno en los ataques, aunque todavía está por determinar si el terreno influirá también en la velocidad de desplazamiento de las unidades.

Cuestión de apariencia

Según Bruce Shelley, jefe del proyecto, "el salto a las 3D no es ni mucho menos imprescindible para hacer un buen producto", aunque afirma que les ha permitido "dotarlo de mayor espectacularidad". Los gráficos serán mejores, pero en esencia muy parecidos a los de *AoE*, tanto por la paleta de colores utilizada como por su diseño. Donde sí se van a notar los cambios es en el apartado de efectos visuales, muy relacionados con la presencia en el escenario de unidades especiales con grandes poderes. Además de los efectos de determinados ataques o del uso de la magia, destacan el sistema de luces y corrientes de agua dinámicas o las transiciones día-noche.

Los reyes de la estrategia en tiempo real no dan ni un paso al frente ni un paso atrás. Más bien se han embarcado en una excursión por la periferia de su título estrella, al que van a añadir curiosas variantes que permitan jugar a lo mismo, pero de otra manera.



"TRES CIVILIZACIONES SERÁN SUFICIENTES"

Bruce Shelley, jefe de proyecto de *Age of Mythology*, reconoce que este título debe mucho a sus hermanos mayores, los juegos de la serie *Age of Empires*, aunque también defiende que en muchos sentidos resulta diferente.

Game Live: ¿Cómo surgió la idea de *Age of Mythology*?
Bruce Shelley: Después de *Age of Kings* tomamos la decisión de embarcarnos en otro gran proyecto de estrategia en tiempo real. Pero no queríamos hacer una variación de la misma fórmula, sino algo nuevo. Por eso pensamos en introducir criaturas con poderes mágicos para así alterar el desarrollo normal de los árboles tecnológicos.
GL: ¿Qué tiene en común este juego con *Age of Empires?*
B. S.: El sistema de recursos funciona exactamente igual y el juego se gana en esencia de la misma manera que se ganaba en *Age of Kings*, tanto la campaña como las partidas del modo multijugador.
GL: ¿Crees que tres civilizaciones va a ser un número suficiente?
B. S.: Son tres culturas muy distintas entre sí y cada una tiene tres dioses en su campaña, que será narrativa y constará de unos 40 escenarios. Adorar a un dios u otro marca una clara diferencia en la forma de jugar, así que creo que serán suficiente.
GL: ¿Cómo ves el futuro del género?
B. S.: Hay grandes juegos en camino. De hecho, una de las mejores propuestas va a venir precisamente de España, *Praetorians*.

GENERO: Rol/Acción · **DESARROLLADOR:** Gas Powered Games · **DISPONIBLE:** Junio

Si mezclásemos en un solo producto lo mejor de *Diablo* y *Baldur's Gate* y le añadiésemos un motor gráfico de ensueño, seguro que el resultado se asemejaría a lo que hemos podido ver de *Dungeon Siege*. **Acción y rol vuelven a ir de la mano.**

DUNGEON SIEGE

Dungeon Siege va a ser uno de esos juegos que pulverizan fronteras genéricas. El juego de Gas Powered Games combinará a partes iguales ambientación de fantasía con exploración y combate. Como comenta el máximo responsable del proyecto, Chris Taylor, "*Dungeon Siege* es un tipo de experiencia con personalidad propia, aunque a medio camino entre *Diablo* y *Baldur's Gate*, porque tiene el dinamismo del primero y la profundidad del segundo".

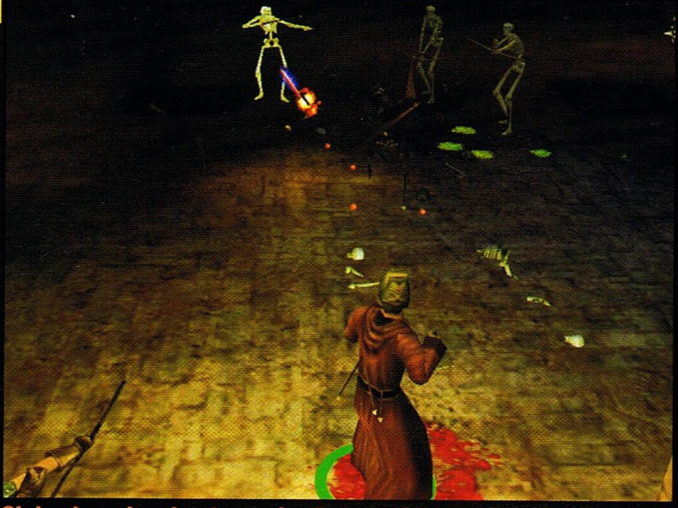
La beta a la que hemos tenido acceso habla de un sistema de juego completo y en perfecto equilibrio. Aunque al principio se decante más bien hacia la acción inmediata, en el transcurso de la aventura y según se vayan incorporando nuevos personajes al grupo, irá ganando en profundidad sin dejar de lado grandes dosis de acción. Para conseguir este equilibrio, se está poniendo especial énfasis en crear una interfaz sencilla y de uso intuitivo y un sistema de combate mixto, tan simple o tan complejo como el

Un primerísimo plano de nuestro guerrero con cara de pocos amigos.


Fíjate que bien lucen las sombras de los personajes sobre el suelo.


Momento Diablo. Un grupo reducido de personajes rodeado de hordas de enemigos.


Podrás seleccionar tanto la perspectiva como el nivel de zoom que prefieras.


Si das la orden de atacar desde una distancia respetable, el mago se evitará muchos problemas.

jugador decida. En palabras de Taylor, "durante los combates, puedes asignar objetivos a tus personajes y darles la orden de ataque continuo o, si lo prefieres, asumir el control directo, golpe a golpe, con el ratón". Tanto uno como otro sistema funcionarán con naturalidad y razonable eficacia.

El responsable del argumento es el escritor Neal Hallford, conocido por colaborar en la saga *Might and Magic* y en *Return to Krondor*. Tu primera profesión será la de granjero, aunque irá cambiando en función de lo que hagas. Todo comienza cuando eres atacado por invasores krug mientras labras tus tierras. A partir de ahí te verás inmerso en una trama que decidirá el futuro del reino de Ehb y descubrirás que los krug son sólo la punta de lanza de algo mucho más temible.

El juego combinará a partes iguales ambientación de fantasía con exploración y combate

Espectáculo visual

Al margen de las virtudes de su fórmula de juego, *Dungeon Siege* va a ser un título que atrapará a muchos usuarios por su extraordinario aspecto. Gas Powered Games ha desarrollado un motor gráfico capaz de dejar en pañales al famoso motor Infinity de BioWare. El mundo que mueve *Dungeon Siege* ha sido creado completamente en 3D y fluirá de forma continua, sin que en ningún momento topes con molestas pantallas de carga ni nada por el estilo. En contadas ocasiones contemplarás secuencias integradas en la acción, que servirán para enlazar la historia o que harán las veces de presentación de lugares o personajes de interés, pero siempre respetando la máxima de no cortar el ritmo que han querido imponer en *Dungeon Siege*.

El juego tendrá una campaña individual con aproximadamente 45 horas de duración, que puede servirte como perfecto entrenamiento para el modo multijugador. Se ha diseñado una campaña, Utrean Peninsula, creada especialmente para jugarla en compañía de otros jugadores ya sea vía LAN o ZoneMatch, el servicio de búsqueda de partidas de Microsoft.

Larga vida al rol activo

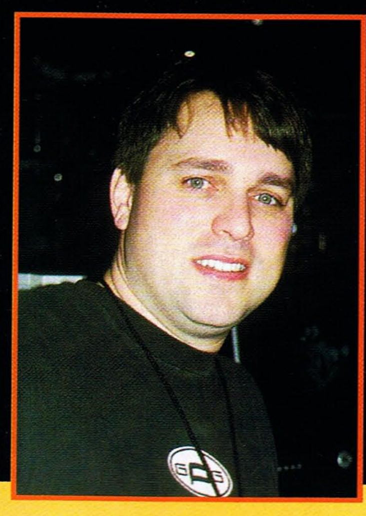
Conscientes de que los juegos que más éxito y longevidad tienen entre los usuarios son aquellos que permiten constantes actualizaciones y modificaciones, los desarrolladores pondrán en circulación el denominado Siege Editor. Con este programa, cualquiera con un poco de dedicación podrá crear sus propias campañas, cambiar el aspecto de los personajes, modificar los efectos gráficos, etc. Así no será de extrañar que en breve circulen por la Red nuevos mods y campañas con las que volver a engancharnos al juego. Todo un acierto y un regalo para los más creativos.

En unos meses podremos comprobar si Chris Taylor y su grupo de desarrollo han conseguido dar a *Dungeon Siege* el salto de calidad que separa a un buen juego de un juego excepcional. Nosotros no somos muy dados a ejercer de futurólogos, pero en la bola de cristal de nuestro ratón óptico nos ha parecido ver el porvenir de este juego en lo más alto de todos los rankings. O eso, o nos hemos vuelto a pasar con el café.

"UN MUNDO SIN CORTES NI PANTALLAS DE CARGA"

Chris Taylor lleva once años dedicado en cuerpo y alma a la industria virtual. Empezó especializándose en juegos deportivos (*Hardball 2*, *Triple Play Baseball*...), pero fue *Total Annihilation* el juego con el que consiguió gran parte de su actual prestigio. En 1998 fundó Gas Powered Games.

GL: ¿Qué novedades sustanciales ofrece el juego?
Chris Taylor: Tecnológicamente, un motor nuevo con un montón de características inéditas. La principal novedad es la forma aleatoria en que va generando nuevas mazmorras y nuevas situaciones de juego. También permite reunir a un total de ocho personajes y utilizarlos como quieras e ir adonde quieras sin el tradicional mapa que te marque objetivos.



GL: ¿En qué esperas mejorar juegos como *Diablo* o *Baldur's Gate*?
C. T.: Nuestra idea es que el jugador tenga el mayor grado de libertad posible. Además, *Dungeon Siege* será totalmente en 3D y se desarrollará en un mundo continuo, sin cortes ni pantallas de carga. Y en él, manejarás muchos más personajes.

GL: ¿Cuáles crees que son las claves para que un juego sea adictivo?
C. T.: Lo principal es conseguir que tenga un montón de cosas que hacer, estrategias que aplicar y cosas que aprender. Y también que tenga un nivel creciente pero equilibrado de dificultad y que sea creíble desde el primer momento.

GENERO: Estrategia · DESARROLLADOR: Big Huge Games Inc. · DISPONIBLE: Primavera 2003

RISE OF NATIONS

Estamos tan acostumbrados a que la historia de la estrategia y las civilizaciones se nos ofrezca **por fascículos, que sorprende que alguien se plantee dárnosla entera**. Lo hicieron Sid Meier en *Civilization*, Rick Goodman en *Empire Earth* y ahora le toca el turno a Big Huge Games.

El motor de *Age of Empires* se resiste a pasar a la historia. Tras ser empleado en *Galactic Battlegrounds*, ahora es Big Huge Games la compañía que utiliza tan preciada herramienta en su nuevo proyecto, un juego que abarcará distintas eras, desde la edad de piedra hasta la era de la información. Partirás de una estructura inicial y deberás expandir primero tu ciudad y después tu imperio. Para evitar que construyas de forma desordenada y dispersa, se ha dispuesto que todos los edificios estén dentro del radio de una circunferencia cuyo centro será el edificio principal. Fuera de esta área, sólo podrán construirse instalaciones militares.

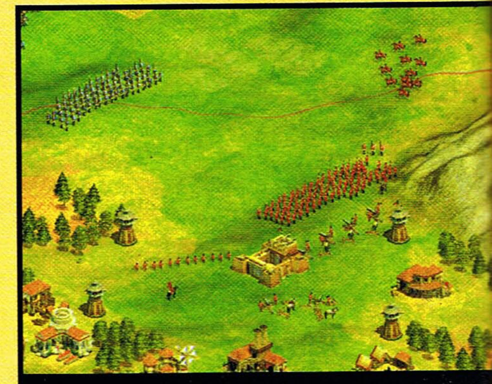
En esta campaña de dominación mundial intervendrán un total de 18 civilizaciones, cada una con sus propios atributos y, por lo tanto, especializada en determinadas actividades. Parece que los combates tendrán preeminencia sobre el comercio y las relaciones diplomáticas y que el árbol de recursos se irá alterando según avanzan las eras.

Civilizaciones en brega

Se tratará de conseguir que tu civilización lidere el mundo conocido, así que deberás expandir tus dominios y conseguir una rápida evolución de tu árbol tecnológico.



El juego promete excelentes batallas en pos de la expansión de tus dominios.


Ha llegado la hora de la verdad. Preparar la caballería y cubrir el flanco será el próximo objetivo.


Hasta 18 civilizaciones tomarán parte en el juego.

No resultará fácil, ya que las unidades destacadas fuera de tu dominio deberán recibir carros de transporte con suministros para garantizar su nutrición. Si éstos no llegan, las unidades se debilitarán, perderán puntos de combate y acabarán pereciendo. Para conquistar una nueva zona del territorio, deberás destruir la construcción principal del enemigo. Cuando lo consigas, los edificios y los recursos adyacentes pasarán a ser tuyos.

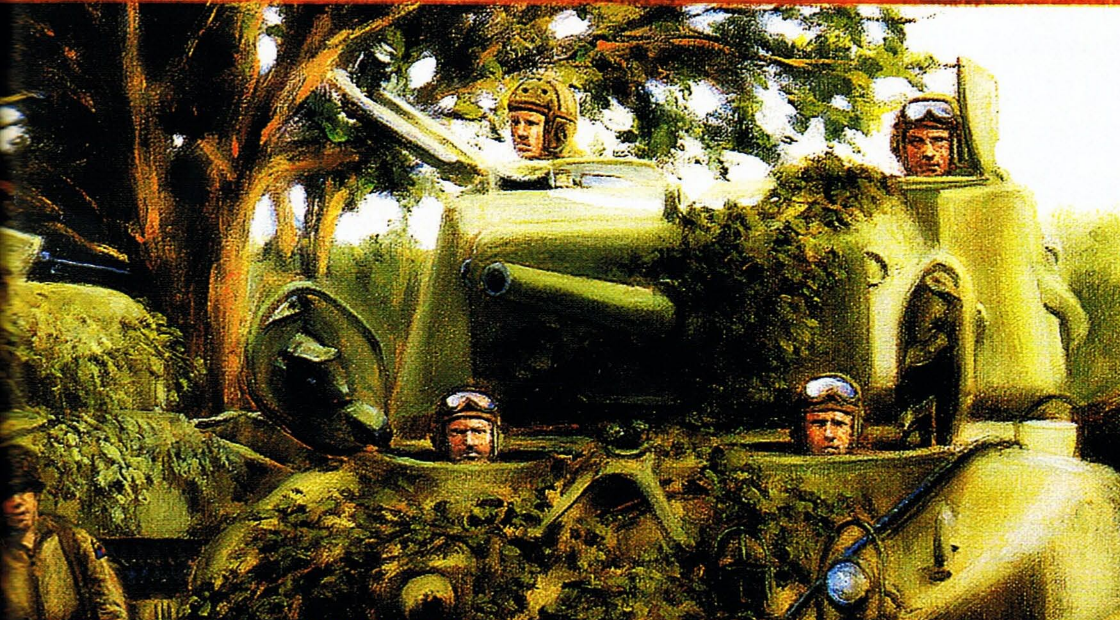
Existirán unidades de tierra, mar y aire, siempre en función de la época en que estés. Todas tendrán un modelo de daños detallado que hará que sean más vulnerables por un lado que por otro.

Como ocurre en *Civilization* o *Empire Earth*, el ritmo al que se desarrollen las civilizaciones no tendrá por qué coincidir, así que tal vez veamos cómicos enfrentamientos entre astronautas y hombres de las cavernas.

Brian Reynolds, con experiencia en proyectos como *Civilization 2* y *Alpha Centauri*, es uno de los integrantes del equipo de desarrollo de este juego. Este veterano no esconde que el objetivo del juego es "convertirse en el *Civilization* de la estrategia en tiempo real". Justo lo que *Empire Eartn* se propuso y no consiguió del todo. Veremos si a la segunda va la vencida

UN WARGAME QUE HARÁ HISTORIA

COMBAT MISSION



EXPERIMENTA UN REALISMO HASTA AHORA DESCONOCIDO, CON UNOS GRÁFICOS 3D QUE TE QUITARAN EL ALIENTO.

JUEGA CON LOS ALEMANES O LOS ALIADOS EN EL FRENTE OESTE DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL, DESDE LA NORMANDÍA DEL AÑO 1944 HASTA LA ALEMANIA DE 1945.

- Gráficos 3D
- Más de 130 tipos de unidades
- Efectos de sonido 3D
- Multijugador a través de Internet, correo electrónico o en el mismo ordenador
- 50 escenarios
- Diferentes condiciones climatológicas
- Seis ejércitos (americanos, alemanes, bretones, franceses, canadienses y polacos)



"Combat Mission es un juego revolucionario, el nuevo estándar de los juegos de guerra"
CombatSim.com -Top Pick

DISTRIBUIDO POR:



www.proein.com
... de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
... 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
...encia al cliente: 91 384 69 70



PC CD ROM





GENERO: Simulación · **DESARROLLADOR:** Microsoft · **DISPONIBLE:** Otoño 2002

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

Encarámate a los cielos a bordo de este escuadrón de antiguallas de la Segunda Guerra Mundial. **El orgullo de la flotilla aérea de Microsoft está a punto de despegar**, con nueva inteligencia artificial, nuevas campañas y nuevos modelos.

Esta tercera entrega constará de una densa campaña individual en que dirigirás un escuadrón aéreo en plena Segunda Guerra Mundial. El portavoz del equipo de desarrollo, Leon Rosenshein, explicó que "es de una campaña abierta en la que podrás volar con los británicos, los americanos o los alemanes". De hecho, empieza en 1943, y a partir de aquí, tú serás quien determine el curso de los acontecimientos.

El objetivo es que el juego posibilite un alto grado de inmersión. Tendrás control directo sobre las decisiones que afecten a tu escuadrón e incluso podrás decidir dónde instalar la base, el trayecto hasta el objetivo o qué misiones quieres asumir. Un sistema de estadísticas te ayudará a ir tomando las decisiones adecuadas. Según Rosenshein, "puedes limitarte a dirigir el escuadrón y que la IA pilote cada avión concreto por ti, algo que también puede hacerse en el modo multijugador: uno coordina mientras los demás pilotan".

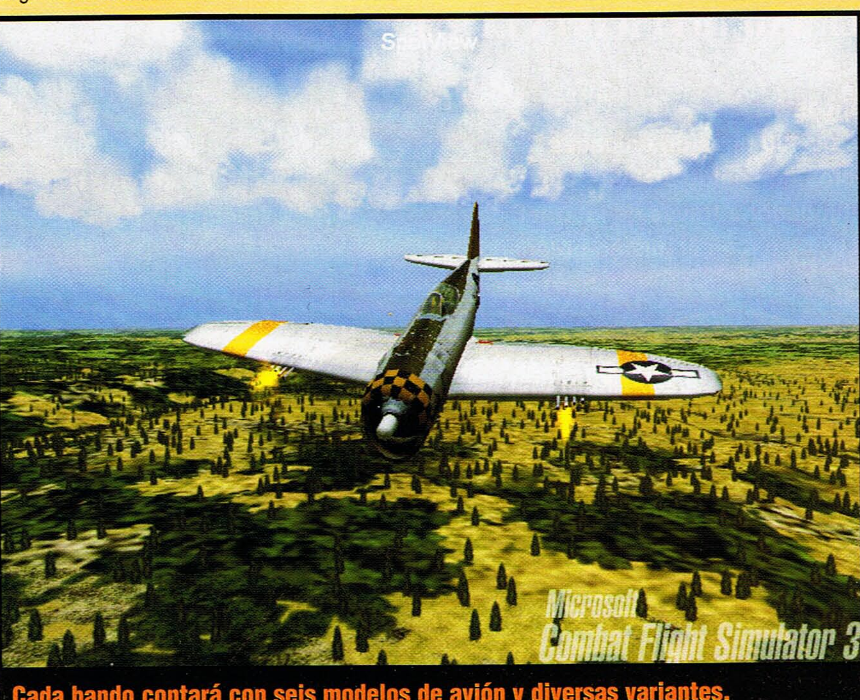
El juego contará con 18 modelos de aviones de combate, que, según Rosenshein, "se están reproduciendo con mucho detalle". Encontrarás seis modelos básicos para cada bando, aunque "habrá diversas variaciones de estos modelos, con diferentes motores, armas o fuselaje". Sin duda, uno de los atractivos del juego es el bombardero B52, en el que podrás asumir las distintas posiciones, desde pilotar a ocupar una de las múltiples torretas.

El juego incluirá una nueva IA, un modelado mucho más realista y efectos de física real que afectarán incluso al ángulo de caída de lluvia.

En el B-52 podrás asumir los mandos o una de las posiciones de artillero.



En esta tercera entrega de Combat Flight Simulator podrás coordinar a todo un escuadrón de vuelo.



Cada bando contará con seis modelos de avión y diversas variantes.

ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGS

GENERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Blue Fang Games
DISPONIBLE: Primavera 2002

Blue Fang trabaja a marchas forzadas en la expansión de *Zoo Tycoon*, el juego de gestión en el que asumías las riendas de un parque zoológico. La novedad es que la fauna "normal" va a ser sustituida por animales prehistóricos (20 en total) cuyo hábitat deberás reproducir.

Se están modelando nuevos escenarios y tu parque incluirá nuevo personal, como científicos especializados en fauna jurásica. Mantener enjaulado a tanto monstruo no va a ser fácil: o les haces felices o destruirán los barrotes y puede que también el zoo entero.

En el modo libre, podrás experimentar con la coexistencia pacífica entre distintas especies en una sola jaula. La interfaz del juego será exactamente la misma que en *Zoo Tycoon*.



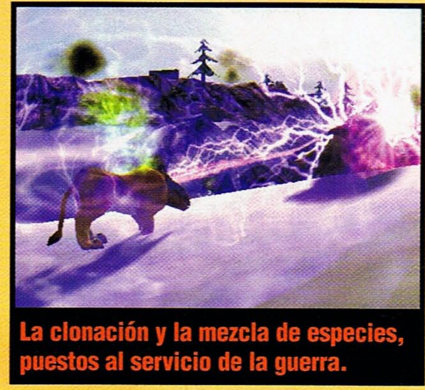
Las diferentes especies no siempre se respetarán lo suficiente.

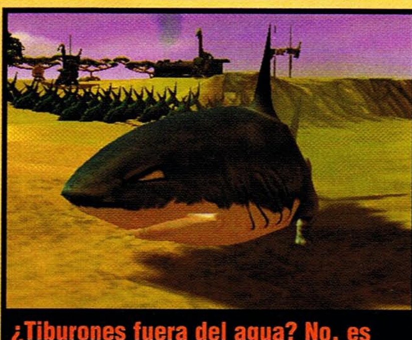
IMPOSSIBLE CREATURES

Imaginación zoológica para salvar el mundo

GENERO: Estrategia · **DESARROLLADOR:** Relic Entertainment · **DISPONIBLE:** Julio 2002


La interfaz permitirá acceder rápidamente a cada parte del juego.


La clonación y la mezcla de especies, puestos al servicio de la guerra.


¿Tiburones fuera del agua? No, es algo mucho peor.

Hagan apuestas: 50 especies animales contra una perversa fuerza alienígena que quiere destruir la Tierra. Y tu objetivo no es otro que dirigir su desesperado combate contra las fuerzas del mal. Como tu ejército tendrá alguna que otra deficiencia, deberás recurrir a la ayuda de la genética. Gracias a ella, crearás elefantes voladores y otras especies muy bien dotadas para la guerra. Las posibles combinaciones entre animales serán prácticamente infinitas.

El juego, que antes se llamaba *Sigma*, contará con una campaña con 15 misiones que te llevarán a través de 14 islas, cuya orografía será totalmente en 3D, y cuatro ambientes distintos, cada uno con su propia fauna y flora. Cuando tu dominio de la campaña individual sea suficiente, podrás lanzarte a arenas virtuales al mando de tus intrépidos mutantes. Con ellos te enfrentarás a los ejércitos de otros seis jugadores. Además, el juego incluirá también un editor de escenarios.

Las bazas de *Impossible Creatures* pasarán por una innovadora jugabilidad y una trepidante acción en el campo de batalla. La estrategia corre a cargo de los múltiples cruces posibles y sus resultados prácticos.

LINKS 2003

Al hoyo con la competencia

Si *Tiger Woods* (el juego) tiene un serio competidor, ése es *Links*. Anteriores ediciones pecaban de un exceso de captura de movimientos, con lo que hacían falta cuatro CD y mucho espacio en el disco duro para albergar animaciones y recorridos. Esto será paliado en parte en la nueva entrega, ya que contará con un motor 3D que se encargará de dar vida a los jugadores y su entorno, con lo que éstos se integrarán de forma más natural. Un sistema de cámaras flexible y dinámico permitirá seguir los golpes desde la perspectiva más adecuada, incluida una a ras de suelo para las distancias cortas. Además, se han añadido seis nuevos campos, situados en países como México o Escocia.

El juego mantendrá sus dos sistemas para golpear la bola que aparecían en la versión 2001: el Stroke simple o el complejo Power Stroke. También se incluirá una herramienta llamada 3D Green Analyzer que permitirá analizar la situación en el green para emplear el golpe más adecuado en cada momento.

GENERO: Deportes · **DESARROLLADOR:** Microsoft · **DISPONIBLE:** Verano 2002


Los diferentes terrenos afectarán al comportamiento de la bola de manera más realista.


Golfistas poligonales y hoyos nuevos: todo un lujo.





GENERO: Acción/Aventura · **DESARROLLADOR:** Digital Anvil · **DISPONIBLE:** Otoño 2002

FREELANCER

Uno de los títulos más ambiciosos de los últimos años. En él, te pondrás en la piel de un mercenario galáctico y **te moverás a lo largo y ancho de un mundo de diseño abierto.**

Libertad y flexibilidad son las palabras que mejor definen el proyecto *Freelancer*. Tendrá una historia, pero ésta no será más que un punto de partida que nunca obstaculizará tu margen de interacción y maniobra. El mercenario que dirijas evolucionará como tú quieras, especializándose en la piratería galáctica, la caza de recompensas o el comercio, y explorará la galaxia sin limitaciones. Estarás en un universo vivo, así que tus decisiones podrán acabar afectando al equilibrio del Universo conocido.

En el transcurso del juego, deberás aceptar trabajillos y hacerte con todo lo necesario para llevarlos a cabo, ya sea adquirir armas, naves o tripulación. La interfaz se ha simplificado al máximo para hacerlo un juego accesible y que no abrume al jugador pese a la cantidad de opciones disponibles. También podrás trasladar a tu personaje a la Red y continuar sus aventuras en un mundo persistente. Tras diversos momentos de zozobra en los que estuvo a punto de cancelarse, este ambicioso proyecto está ya muy avanzado y podría editarse antes de fin de año.



Podrás comprar naves y otros artilugios para llevar a cabo tus misiones.



Las aventuras pueden desarrollarse tanto en planetas como en estaciones espaciales.

MECHWARRIOR 4: INNER SPHERE MECH PAK

GENERO: Acción
DESARROLLADOR: Cyberlore Studios
DISPONIBLE: Mayo 2002

Con esta expansión, el juego de refriegas entre robots verá ampliado su elenco de protagonistas con cuatro nuevos mechs y un nuevo arsenal. Armas como el IFF Jammer, diseñado para crear confusión, o el letal Heavy Gauss Rifle estarán presentes en el evento. La expansión trae consigo un buen número de escenarios diseñados para albergar convulsivos deathmatch entre gladiadores cibernéticos.



Nuevas armas y más robots son algunos de los alicientes de la expansión.

ASHERON´S CALL 2
A conjuro limpio

GENERO: Rol
DESARROLLADOR: Turbine Entert. Software
DISPONIBLE: Por determinar

En este universo persistente de fantasía medieval, se trata de reconstruir un mundo devastado por el mal uso de la magia. Los desarrolladores han creado un mundo dinámico en el que los desastres naturales (volcanes, vientos huracanados, etc.) serán muy frecuentes. Los jugadores se agruparán en tres facciones diferentes y los combates serán en tiempo real. La interfaz será bastante simple y permitirá que cada jugador saque partido a las habilidades que ha ido incorporando su personaje. Todavía no sabemos si llegará a distribuirse en nuestro país.



Podrás unirte a tres facciones diferentes.

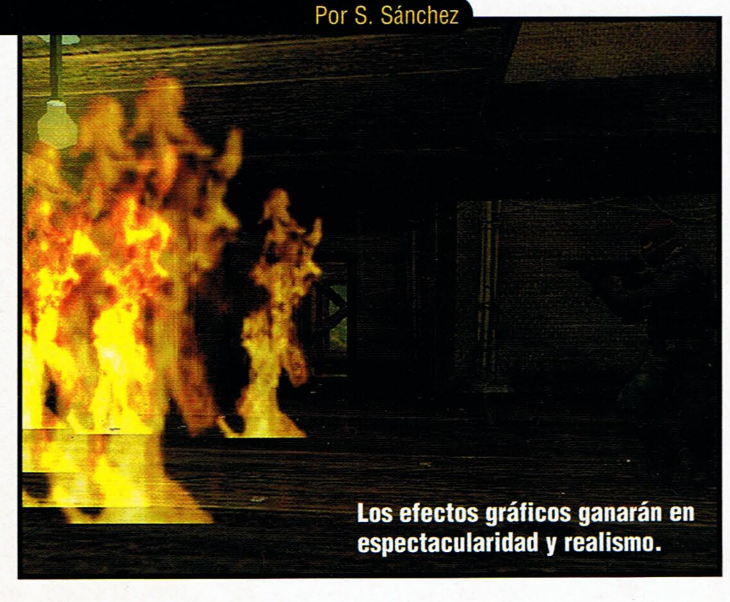
COUNTER STRIKE Condition Zero

Ni siquiera un pase en exclusiva del trailer del tercer episodio de *La Guerra de las Galaxias* nos hubiese producido semejante impresión. **Hemos visto de cerca el juego que heredará el trono de la acción y hablado largo y tendido con uno de sus creadores,** Randy Pitchford. ¿Quién da más?

Por S. Sánchez

La Red tiene un favorito indiscutible: *Counter Strike*. Y esta modificación de *Half-Life* creada en su día por un grupo de aficionados no sólo triunfa en las cibersalas y los servidores de juego on line. Desde que fue editado como juego "normal", ha vendido más de un millón unidades. No está mal si tenemos en cuenta que puede descargarse de Internet de forma gratuita (y legal). Lo único que le falta, hoy por hoy, es tener una versión completa, con modo individual incluido, en las estanterías de todo el mundo. Y eso es precisamente lo que Gearbox está haciendo con *Condition Zero*.

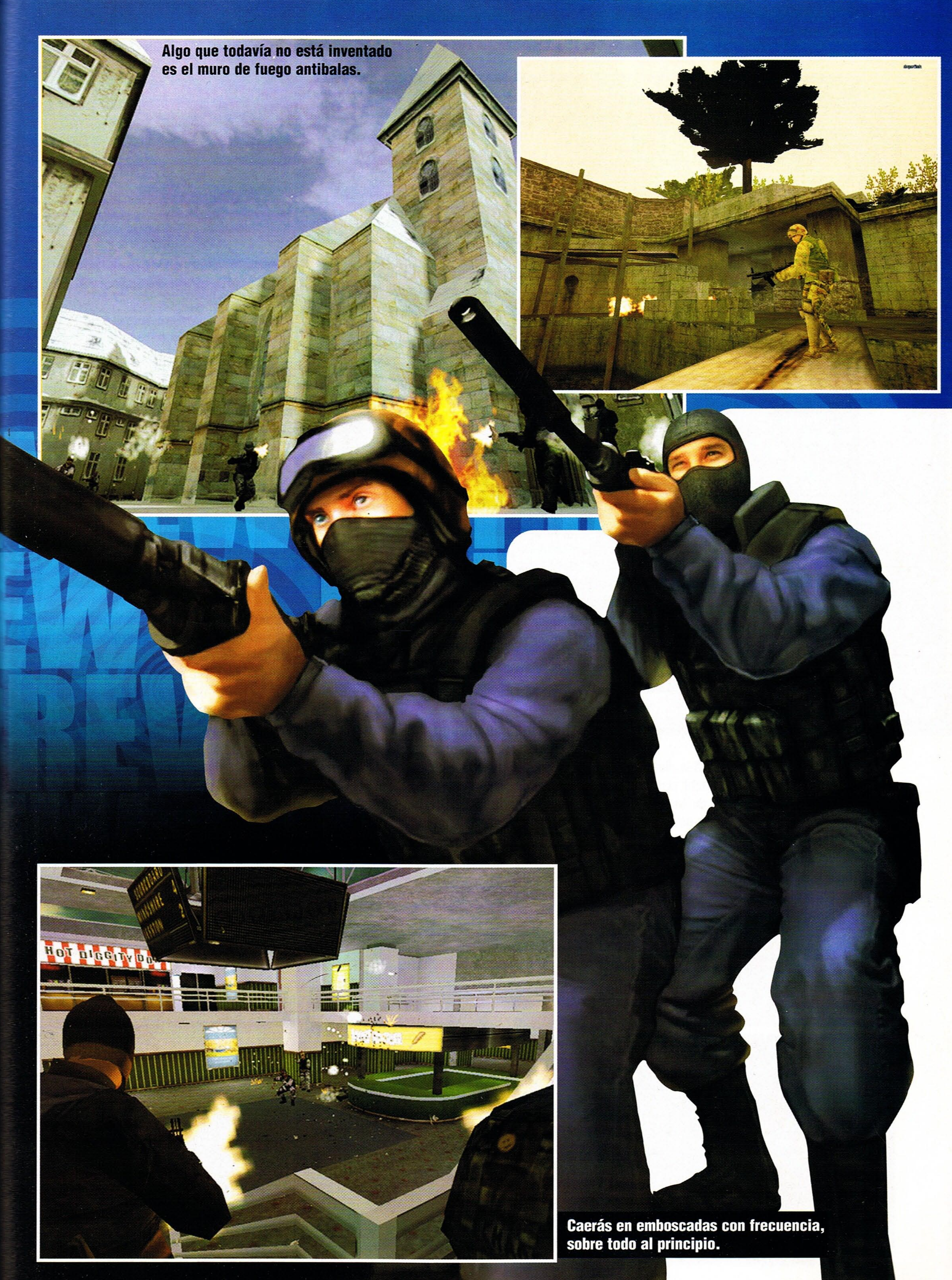
La campaña individual constará de 25 misiones situadas en seis zonas distintas del planeta. Randy Pitchford, presidente de la compañía que está desarrollando el juego, nos aclaró que "todas las misiones tendrán un objetivo central, que puede consistir, por ejemplo, en el rescate de rehenes o la protección de personalidades, y también incluirán hasta diez objetivos secundarios, con lo que llevará bastante tiempo completarlas". Realizar los objetivos secundarios no será imprescindible para acceder a la siguiente misión, aunque sí resultará muy conveniente. "Cada uno de estos pequeños encargos tendrá una recompensa económica", explica Pitchford. "Parte del interés del juego consistirá en acumular fondos, ya que con ellos podrás comprar nuevo armamento, entrenar a tus hombres y contratar los servicios de nuevos especialistas que se unan a tu escuadrón".


Los efectos gráficos ganarán en espectacularidad y realismo.

Armas y bagajes

A diferencia de lo que ocurría en *Counter Strike*, la compra de armas se realizará en una pantalla aparte justo antes de cada misión. Lo mismo sucederá con el reclutamiento de unidades y el entrenamiento, que no será un proceso real, sino una simple redistribución de puntos acumulados entre las diferentes características de los miembros del grupo.

El juego, como no podría ser de otra manera, reproducirá las actividades de una unidad antiterrorista de élite. O de cinco, para ser más exactos, porque podrás elegir entre unidades de diferentes tipos en función de los seis escenarios. En palabras de Pitchford, "las localizaciones son reconocibles y abarcan las principales áreas geográficas del planeta, pero ninguna va a ser tan concreta como para herir sensibilidades locales". Aunque la campaña tendrá un argumento unitario basado en la escalada del terrorismo internacional en diferentes áreas del planeta, cada una de estas zonas



Algo que todavía no está inventado es el muro de fuego antibalas.

Caerás en emboscadas con frecuencia, sobre todo al principio.

"AMBOS JUEGOS SERÁN COMPATIBLES"

Randy Pitchford, presidente de Gearbox, lo dice alto y claro: *Condition Zero* no es un intento de convertir *Counter Strike* en un juego "convencional". El épico enfrentamiento entre unidades de élite y terroristas seguirá siendo cien por cien accesible en la Red. Y, además, compatible con *Condition Zero*.

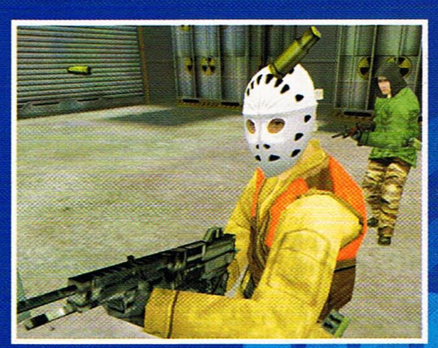
GAME LIVE: ¿Podrán los jugadores de la versión gratuita de *Counter Strike* compartir partidas con los jugadores de *Condition Zero*?
RANDY PITCHFORD: Una vez on line, *Counter Strike* y *Condition Zero* van a ser el mismo juego. *Counter Strike* será actualizado para que ambos sean cien por cien compatibles. Todas las novedades que aporte *Condition Zero* a la opción multijugador serán incorporadas a *Counter Strike*.

GL: Entonces, ¿qué argumentos pueden hacer que un jugador se compre *Condition Zero*?
R. P.: Aquellos que compren *Condition Zero* tendrán todas las novedades antes que los usuarios de *Counter Strike*, que deberán actualizar su juego mediante un parche. Además, con *Condition Zero* vendrá incorporada la opción de poder jugar con y contra bots controlados por la inteligencia artificial, gráficos de alta definición y, por supuesto, la campaña para un solo jugador.

GL: ¿Qué destacaríais del nuevo arsenal de *Condition Zero*?
R. P.: Todas las nuevas armas en *Condition Zero* tendrán su importancia táctica durante las misiones. Con las que más disfruto son con el lanzacohetes LAW y el escudo de protección. De todas maneras, estamos descubriendo que las armas que más van a revolucionar las partidas multijugador serán las nuevas granadas, como la de gas y el cóctel molotov.

GL: ¿Qué puedes decirnos del innovador sistema antitrampas del juego?
RP: Valve, la compañía editora, facilitará los detalles cuando llegue el momento adecuado. De todas formas, la versión 1.4 de *Counter Strike* está en fase de testeo. Echadle un vistazo cuando podáis, porque tiene sorpresas.


En Condition Zero no habrá especialistas, sino que todos podrán llevar cualquier arma.

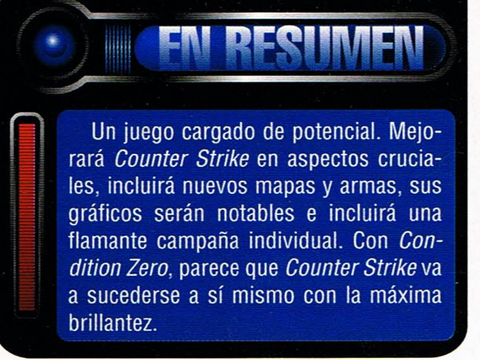

Se acabaron los terroristas de uniforme: su nueva indumentaria va a ser muy variada.

incluirá sus propios personajes y circunstancias concretas.

Para alargar incluso más la diversión del modo para un solo jugador, las mismas misiones podrán jugarse de forma distinta, como por ejemplo el modo de juego que te obliga acabar una misión con un nivel mínimo de precisión de los disparos del 60%, o completar la misión en menos de 90 segundos.


DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Gearbox/Valve Software
EDITOR:	Vivendi Universal
DISPONIBLE:	Mayo


EN RESUMEN

Un juego cargado de potencial. Mejorará *Counter Strike* en aspectos cruciales, incluirá nuevos mapas y armas, sus gráficos serán notables e incluirá una flamante campaña individual. Con *Condition Zero*, parece que *Counter Strike* va a sucederse a sí mismo con la máxima brillantez.

Enemigos de órdago

Los terroristas corren a cargo de la máquina, ya que no está previsto que los jugadores puedan controlarlos en la campaña individual. A juzgar por lo que hemos visto, van a ser enemigos formidables: se coordinarán a la perfección, serán prudentes y elegirán el momento adecuado para retirarse e incluso dispararán por turnos para que sus compañeros puedan ponerse a cubierto y cargar las armas.

Tu papel desde el principio de la campaña será el de líder de tu equipo. Como tal, podrás dar órdenes al resto de la unidad. Eso no quiere decir que vayan a hacer todo lo que les mandes, ya que dispondrán

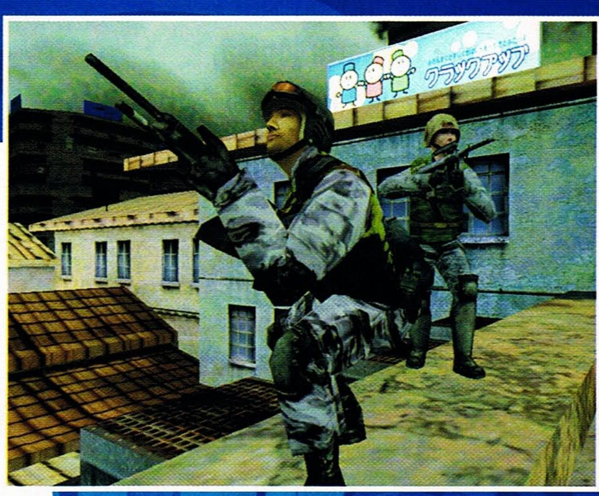

El escudo es una de las grandes novedades del arsenal de Counter Strike.



El nivel de detalles de los personajes va a mejorar mucho.



Cada soldado con su radio: así se hace más creíble la comunicación por voz.



Siempre es un placer comprobar que tus subordinados se comportan con profesionalidad.

de pautas de IA sofisticadas que van a incluir un agudo instinto de supervivencia. Sólo conseguirás que te obedezcan aun a costa de asumir riesgos serios si inviertes puntos en tus dotes de mando y obediencia en los entrenamientos. Por lo general tus hombres se comportarán de forma impecable, cubriéndose en todo momento y adoptando posiciones distintas en función de si atacas o defiendes.

La resolución de los modelos de personajes va a ser muy alta, pero Gearbox se está centrando incluso más en mejorar los efectos gráficos (lluvia, nieve, etc.) que en aumentar las resoluciones. Además, están teniendo muy en cuenta que no todos los jugadores poseen un equipo a la última, de forma que *Condition Zero* será escalable en cuanto a configuración y podrá jugarse con todo tipo de máquinas. Bastará con activar y desactivar una serie de opciones gráficas.

No está previsto que se pueda controlar a los terroristas en la campaña individual

Mejoras en juego múltiple

Otra buena noticia es que el juego no va a constar simplemente del modo campaña. También incluirá la posibilidad de practicar con bots en modo escaramuza y un completo surtido de opciones multijugador que mejorará en varios aspectos las del primer *Counter Strike*. Para empezar, será posible jugar las misiones de la campaña en modo cooperativo, aunque está previsto que solamente sean cuatro los jugadores que puedan participar a la vez. El resto de modos multijugador podrán jugarse utilizando los mapas del modo campaña como escenario. Los jugadores de *Counter Strike* que no quieran comprar *Condition Zero*, podrán descargarlos uno por uno (serán de hasta 25 MB) y actualizarlo con un oportuno parche.

Al igual que los mapas, las diez nuevas armas estarán disponibles para todos los jugadores que participen en partidas multijugador. Entre ellas, encontraremos armamento pesado que incluirá un lanzacohetes y un M-60 E3 (una bestia tan potente como la FN M249 pero más precisa). Hasta ahora, para despejar los espacios cerrados sólo disponías de la granadas de fragmentación, pero con *Condition Zero* tendrás también cócteles molotov y granadas de gas.

Randy Pitchford destaca el escudo antidisturbios, otra de las novedades: "Te dará nuevas posibilidades tácticas, porque serás casi inmune a los disparos frontales de pistolas o ametralladoras. De esta forma, dos miembros del equipo podrán avanzar juntos, uno cubriendo con el escudo y el otro, detrás, abriendo fuego".

Counter Strike: Condition Zero incorporará tanto el sistema de comunicación por voz de Valve como el modo espectador que ya se encuentran en las últimas versiones de *Counter Strike*. Además, vendrá equipado con un nuevo sistema antitrampas que se actualizará automáticamente. En fin, que las expectativas son muchas, pero las novedades anunciadas parecen garantizar una mejora en profundidad del juego que ha reinado entre los aficionados a la acción en los últimos meses.



Con la nueva IA de los enemigos, te lo pensarás dos veces antes de entrar.

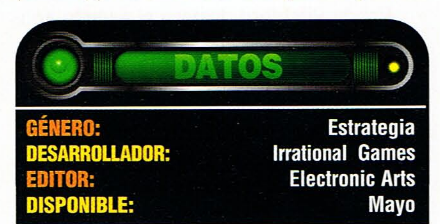
FREEDOM FORCE

Un día toca acción en primera persona, al otro estrategia por turnos o en tiempo real. Y cuando no, el nuevo clon de *Diablo*. Y así pasan los meses. Por eso, **cuando un puñado de ingenuos soñadores intenta salirse de esta rutinaria lógica, lo menos que merecen es algo de atención.**

Lanzar un taxi contra los enemigos facilitará mucho las cosas.

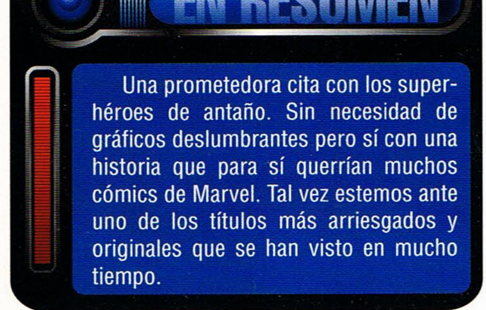
Por J. Ripoll

Ahora que al carnicero de Texas, también conocido como George Bush, le ha dado por desempolvar las bombas nucleares que le sobraron a papá, parece que *Freedom Force* llega en el mejor de los momentos posibles. Allá por los años 50, los superhéroes de tebeo fueron un típico producto *made in USA* destinado a entretener a una población con más miedo en el cuerpo que esperanza. Mucho tiempo ha pasado, pero a la historia le gusta repetirse.



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Irrational Games
EDITOR:	Electronic Arts
DISPONIBLE:	Mayo



EN RESUMEN

Una prometedora cita con los superhéroes de antaño. Sin necesidad de gráficos deslumbrantes pero sí con una historia que para sí querrían muchos cómics de Marvel. Tal vez estemos ante uno de los títulos más arriesgados y originales que se han visto en mucho tiempo.

Cincuenta años más tarde, la población norteamericana vuelve a tener más miedo que esperanza. Así pues, parece que, por una vez en su vida y mal que les pese, los diseñadores de Irrational Games han acertado en el tema y la fecha de lanzamiento de su juego. Tras la desastrosa experiencia económica, que no artística, de su anterior compañía (Looking Glass), es deseable que al menos la suerte les acompañe en esta nueva aventura.

La materia del superhéroe

¿Qué táctica emplearías para colonizar la Tierra si fueses el emperador de una galaxia lejana? ¿La que emplearon los reptiles de *V*? ¿Quizás la de bomba por aquí cohete por allá de *Independece Day*? Todas son soluciones poco inteligentes: nada mejor que dejar que los terrícolas se eliminen entre ellos.

¿Cómo? Lanzando unas cuantas cápsulas a la Tierra. Cada una de ellas convierte a quien las toca en un superhéroe creado para hacer el bien... o el mal. Es posible que no te parezca un planteamiento muy original, pero su desarrollo es superior al de muchos de los cómics que llenaron nuestros días de Peter Pan.

En *Freedom Force* no encarnarás a un emperador alienígena que quiere hacer el mal, sino a los héroes que le quieren negar ese placer. Empezarás tu defensa de la Tierra con solo un integrante en el equipo, el



De día o de noche, siempre hallarás sorpresas detrás de los edificios.

Capitán Minuteman, algo así como una versión alternativa e igualmente demodé del Capitán América. Un tipo tan hortera que resulta hasta simpático. Porque, eso sí, no esperes toparte con la Patrulla X o con Batman en las calles de la metrópolis imaginaria en la que no pararás de luchar. Héroes



Hemos salvado de una hipotermia a este buen hombre. Seguro que nos dará información valiosa.

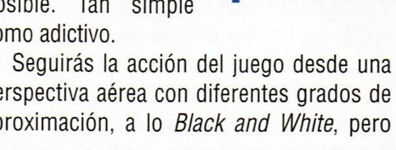


Estos héroes se desenvuelven mejor en la lucha cuerpo a cuerpo que con armas de media distancia.

hay muchos, pero todos ellos de nueva creación, que no andaba la economía de Irrational Games como para ir negociando con Marvel y demás los derechos de todos sus personajes.

Viendo los resultados, casi se agradece, porque cada uno de ellos tiene su propia personalidad. Desde héroes latinos recién salidos de *West Side Story* a robots con menos capacidad de expresión que Terminator. Todos con sus virtudes y defectos a las que es importante que prestes atención para darles buen uso en la difícil campaña del juego.

Unos vuelan, otros son lentos y resistentes, algunos débiles para los combate cuerpo a cuerpo, pero todos resultarán útiles en algún momento. Con toques de juego de rol, con otros de estrategia, la mecánica de *Freedom Force* se basará en ir eliminando enemigos mediante combates desarrollados en falso tiempo real, acumulando superhéroes en nuestro bando y haciendo que evolucionen siempre que sea posible. Tan simple como adictivo.


Las misiones, aunque lineales, dispondrán de objetivos secundarios que les darán variedad

Seguirás la acción del juego desde una perspectiva aérea con diferentes grados de aproximación, a lo *Black and White*, pero con menos libertad en los movimientos de la cámara. Los escenarios serán variados y plenamente interactivos. Desde ciudades nevadas a áridos desiertos, de día o noche, en todos ellos podrás coger piedras, taxis o cubos de basura y utilizarlos como armas para liquidar a todos los malos sin necesidad de usar mayores poderes.

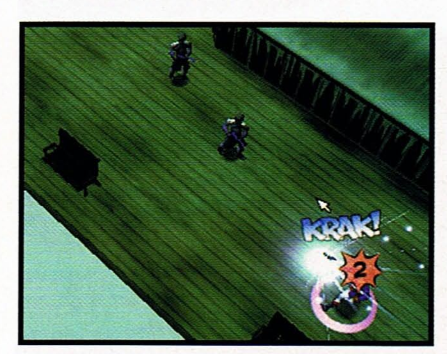
Superpoderes

Cuando arrojes algo en mitad de una calle, es más que posible que provoques destrozos múltiples: farolas rotas, árboles caídos o, simplemente, la histeria colectiva de los viandantes. Podrás dialogar con ellos e incluso solucionar alguno de sus problemas. Si lo haces, obtendrás esos puntos de bonificación que al final de la partida te permitirán adquirir algún que otro superpoder para algún componente del equipo, compra del todo necesaria si quieres alcanzar la victoria sin tener que repetir las misiones una y otra vez (la opción de guardar sólo se podrá utilizar en contadas ocasiones). En cuanto a las misiones, serán bastante lineales, pero dispondrán de objetivos secundarios que les darán la variedad necesaria.

Freedom Force promete llegar cargado de pequeños detalles de los que hacen que un juego sea grande. Tendrás la sensación de estar en medio de las páginas de uno de esos cómics en los que te dejabas tu paga semanal. Harán falta unas cuantas pagas para poderse comprar *Freedom Force*, pero si todo lo bueno que viene apuntando esta beta se confirma en su versión final y si se apuntalan ciertas lagunas en la IA y esa opción multijugador que aún hemos visto con andamios, la compra habrá valido la pena.



Con el robot tendrás unas vistas geniales del campo de batalla.



Minuteman no puede con tantos soldados. Mejor será ir a por ayuda.

Desde los cinematográficos Manero y Montana, no existía un Tony con más clase que éste. **Carismático, intrépido y con una habilidad cercana a la chulería**. La tercera entrega de sus correrías sobre patines (segunda que se convierte a PC) **no conocerá más límites que el cielo**.



Una misión difícil. Ése que lanza bolas de nieve parece tener malas pulgas.

Por A. Jiménez

TONY HAWK´S Pro Skater 3

Tras su espectacular paso por las consolas, *Tony Hawk´s Pro Skater 2* recaló en compatibles y rodó por sendas similares en lo que a éxito crítico se refiere (para nosotros fue el mejor juego deportivo del año pasado). Claro que no todo fueron flores. La conversión no era del todo respetuosa con la estética, las texturas y las posibilidades técnicas de nuestros ordenadores.

Activision se aprestó a mejorar en lo posible el producto para que este nuevo juego estuviese a la altura de lo esperado. Y qué mejor mimo que depositar en manos de Gearbox el peso de la programación.

Quizá te preguntes qué pintan aquí los autores de *Half-Life: Opposing Force* o *Counter Strike: Condition Zero.* Lo cierto es que los integrantes de la compañía eran fans de la serie desde hace tiempo. Nuestras primeras impresiones con la beta apuntan a que están realizando un buen trabajo.

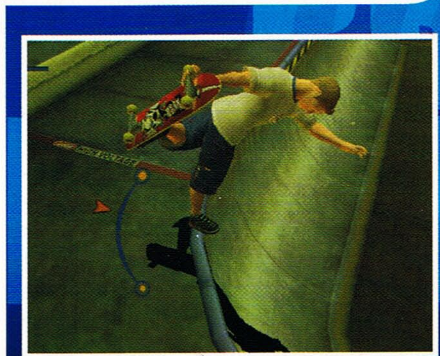
Yo, el halcón

Hawk es un deportista fuera de serie. Si tienes oportunidad de presenciar sus evoluciones, comprobarás que la palabra imposible no tiene cabida en su vocabulario. Sin duda, esta sensación será uno de los puntos fuertes de esta tercera entrega. Piruetas inverosímiles, control absoluto, giros al límite, espectaculares saltos al vacío y mucho más. Todo con libertad absoluta para desplazarse y hacer cuanto te plazca.

Habrá diversos objetivos, como alcanzar una marca de puntos determinada, reunir letras, alcanzar remotos objetos o llevar a buen puerto pequeñas misiones. Los modos de juego seguirán la línea marcada por anteriores títulos, aunque los menús de selección estarán mejor presentados. Y la banda sonora incluirá nuevamente temas de gran calidad y ritmo.

Por fin disfrutarás de un completo modo multijugador en red local e Internet

Entrará por los ojos desde el primer momento, con sus gráficos vistosos y suaves y un óptimo aprovechamiento del hardware (adiós a los píxeles y la algo ruda apariencia de la entrega anterior). Ello repercutirá también en la calidad de las animaciones, en las que llamará la atención el tamaño del *skater* y los miles de polígonos que lo compondrán.



Los bordes de las rampas serán ideales para ejecutar fantásticas piruetas.

Si el diseño de escenarios ya resultó original en *THPS 2*, ahora irá más allá. Los ocho niveles (Canadá, Río, Tokio, Los Angeles, etc.) estarán mejor proporcionados en tamaño, con rampas, barandillas y objetos varios delimitados de forma inteligente para conseguir secuencias encadenadas de movimientos.

El grado de interacción con el entorno será mucho mayor. Teóricamente, no habrá zona inaccesible para los genios del gamepad, aunque habrá que salvar varios obstáculos en movimiento que posibilitarán fases de juego francamente cómicas. Desde tirar al agua al responsable de una fábrica a despegar del hielo a un pobre dominguero, los pequeños encargos que asumirá Tony

DATOS

GÉNERO:	Deportes
DESARROLLADOR:	Gearbox
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Abril

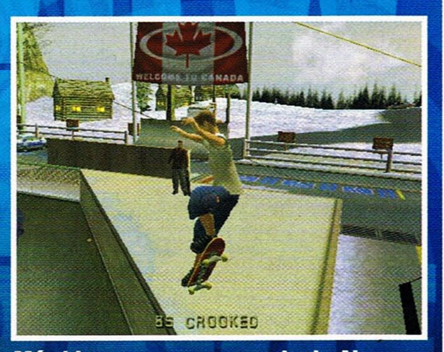
EN RESUMEN

Con su puesta en escena y sus espectaculares movimientos, *Tony Hawk´s Pro Skater 3* podría suponer toda una revolución entre los juegos deportivos. No sólo aspira a desbancar en popularidad a los simuladores de fútbol, sino que tal vez demuestre que, en este terreno, no hay consola que valga.

El indicador de equilibrio te ayudará a mantener la posición durante más tiempo.



¿Cuántos metros de altura alcanzarás en el salto sin llevarte un porrazo?



Más bien parece un anuncio de Air Canada, ¡pero cuidado con el aterrizaje!

EL MEJOR TONY HAWK

Esta tercera entrega promete ser mejor que sus predecesores, e incluso dejar claramente en evidencia las versiones realizadas para las diversas consolas de nueva generación. Entre las ventajas que ofrece la versión para PC encontramos incluso un oportuno guiño a *Doom:*

1 Tiene resoluciones gráficas muy superiores y totalmente configurables. Hasta 1.280 x 1.024 con gran contraste visual y profundidad de color de 32 bits.

2 Incluye soporte para cualquier tipo de teclado, ratón, joystick o gamepad e incluso combinaciones entre ellos para los usuarios más habilidosos.

3 Impagable resulta su modo multijugador en red local e Internet. Nada tendrá que envidiar al mejor arcade on line e incluirá modos de juego por equipos.

4 También cuenta con un editor de escenarios y jugadores, con lo que podrás modificar, descargar o intercambiar nuevos contenidos.

Hawk te harán esbozar, cuanto menos, una sonrisa de complicidad.

Podrás personalizar o crear desde cero tu propio personaje y, cuando formes equipo con otros usuarios, todos llevaréis unas anillas de colores que os permitirán reconoceros sin dificultad. Otra excelente noticia: por fin tendrá modo multijugador en red local e Internet.

Configuración a la carta

El juego permitirá definir hasta el menor detalle de sus siete modos de juego, tres de ellos (realizados para equipos) completamente nuevos y nunca vistos antes en otra plataforma. Algunos nos sonarán conocidos, como capturar la bandera, dominar la zona o huir de los demás, mientras que otros prometen ser bastante sorprendentes.

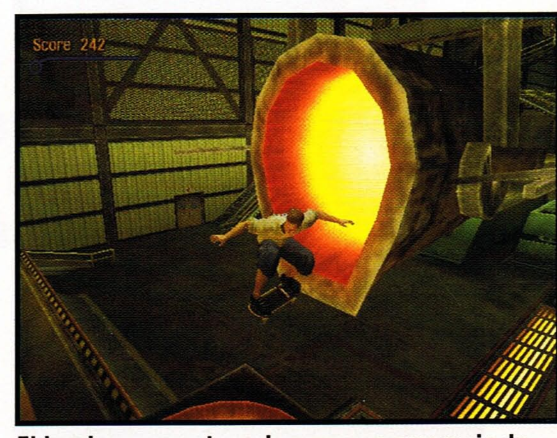
Esto es, en síntesis, lo que *THPS3* ofrecerá en pocas semanas, ya que Gearbox se encuentra en las etapas finales de su desarrollo. Quizá para cuando leas estas líneas ya estemos preparando su análisis. O jugando sin parar.



La buena presentación de cada fase no es más que un preludio de lo que vendrá después.



Sólo unos pocos multiplicarán su puntuación encadenando muchos movimientos.



El hombre-goma ataca de nuevo en presencia de una amenazadora colada al rojo vivo.



Al principio, los **conflictos entre colectivos en expansión** se resolvían a escupitajos o pedradas. Luego aparecieron las espadas, los cañones y **armas** tan sofisticadas y eficaces **como el comercio, la política o la diplomacia**, justo las que **utilizarás aquí**.

Por J. Font

EUROPA UNIVERSALIS II

Seguro que te suena este título. *Europa Universalis* fue uno de los mejores juegos de estrategia publicados el año pasado, aunque no por sus gráficos ni por su resolución técnica, sino por la gran cantidad de opciones estratégicas que ofrecía. Por desgracia, esta ejemplar recreación de un juego de tablero no llegó a distribuirse en nuestro país. Ninguna compañía se decidió a apostar por un título de apariencia modesta, casi un anacronismo. Así, mientras media Europa se entretenía con uno de los pasatiempos más adictivos y a la vez cerebrales que se han creado en mucho tiempo, nosotros intentábamos que los elefantes de Aníbal no se nos resfriasen al cruzar los Alpes.

Por suerte, la segunda entrega sí que va a llegar a nuestro país. Paradox está completando su desarrollo en estos momentos y ya está claro que los cambios que está incluyendo en áreas esenciales harán que esta secuela sea aún mejor.

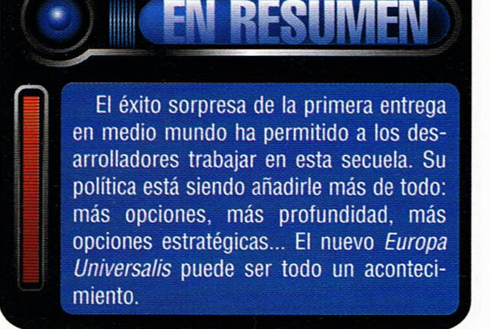
Hasta los chinos

La apariencia del juego volverá a ser prácticamente idéntica a la del título de tablero en que se inspira. La interfaz general es un mapa del mundo dividido en las diferentes regiones que conforman los países. Además de los países del continente europeo, podrás dirigir civilizaciones tan exóticas como la inca o, en el otro extremo del mundo, la de la China imperial. Es decir, el juego será ahora mucho más "universalis" que europeo. Y eso no es todo, porque también se va a ampliar la

Los gráficos mejorarán respecto al original, pero mantendrán su formato de tablero cibernético.

DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Paradox Entertainment
EDITOR:	Ubi Soft
DISPONIBLE:	Por determinar

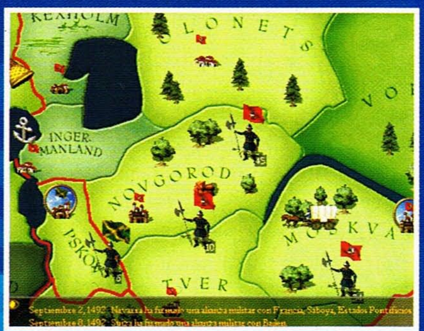


EN RESUMEN

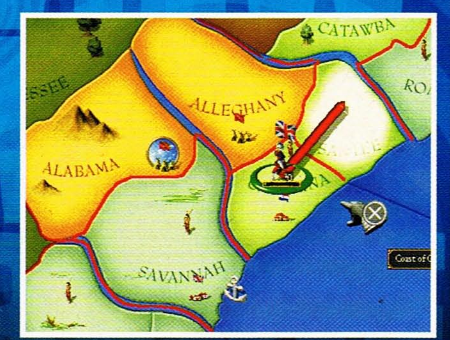
El éxito sorpresa de la primera entrega en medio mundo ha permitido a los desarrolladores trabajar en esta secuela. Su política está siendo añadirle más de todo: más opciones, más profundidad, más opciones estratégicas... El nuevo *Europa Universalis* puede ser todo un acontecimiento.



Cuando más retrocedas en el tiempo, más limitado será el ámbito geográfico de las misiones.



Colonizar, comerciar, defender... Se te va a acumular el trabajo.



Colonizar el Nuevo Mundo no será fácil, ya que deberás bregar con indígenas y con otros colonos.



La conquista de nuevos territorios no será patrimonio exclusivo de la fuerza bruta.

cronología, que ahora arrancará de más atrás. En concreto, los acontecimientos empezarán a principios del siglo XV, época en la cual dos potencias de tamaño intermedio, Francia e Inglaterra, se disputaban el control de Europa.

El esfuerzo de mejora se está centrando en introducir elementos que aumenten el grado de sofisticación del juego. Por ejemplo, la diplomacia será ahora mucho más importante. El recurso fácil de la agresión tendrá molestos efectos colaterales: si atacas a alguno de tus vecinos, es probable que los países de tu entorno se coaliguen para enfrentarse a ti. Así que va a hacerte falta emplear la táctica del puño de hierro en guante de seda, utilizando la diplomacia para estrechar relaciones con otros países, reforzar alianzas y, siempre que sea posible, conseguir anexiones pacíficas.

Otra mejora importante es que se van a incorporar más acontecimientos históricos concretos al desarrollo de las partidas, así que no te extrañes si en plena partida recibes una propuesta de matrimonio a cargo de la soberana (o el soberano, según) de algún otro reino. Podrá ser una buena manera de estrechar relaciones e incluso sellar uniones dinásticas entre diferentes coronas.

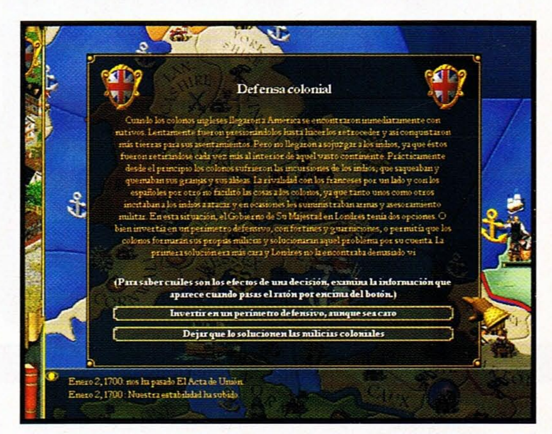
Mercenarios y misioneros

No obstante, esto no significa que puedas prescindir de los ejércitos. Su papel seguirá siendo relevante, más si tenemos en cuenta que la intimidación ayuda a la diplomacia. Uno de los aspectos que va a mejorar en el aspecto militar es que será posible contratar mercenarios. Éstos estarán siempre disponibles, aunque el coste de su utilización será considerable. Gracias a sus servicios, contarás con protección instantánea y podrás lanzar ataques rápidos casi en cualquier momento.

Entre los personajes que van a incorporarse a la tarea de "universalizar" el mundo, destacan los misioneros. Su labor consistirá en facilitar las cosas a los colonos cuando estos intenten crear los asentamientos en tierras pobladas por bárbaros. La religión será un factor de importancia, ya que entrarás en contacto con civilizaciones que profesan otros cultos. Convertirlas al tuyo puede ser una forma eficaz de limar asperezas y facilitará procesos de anexión estables.

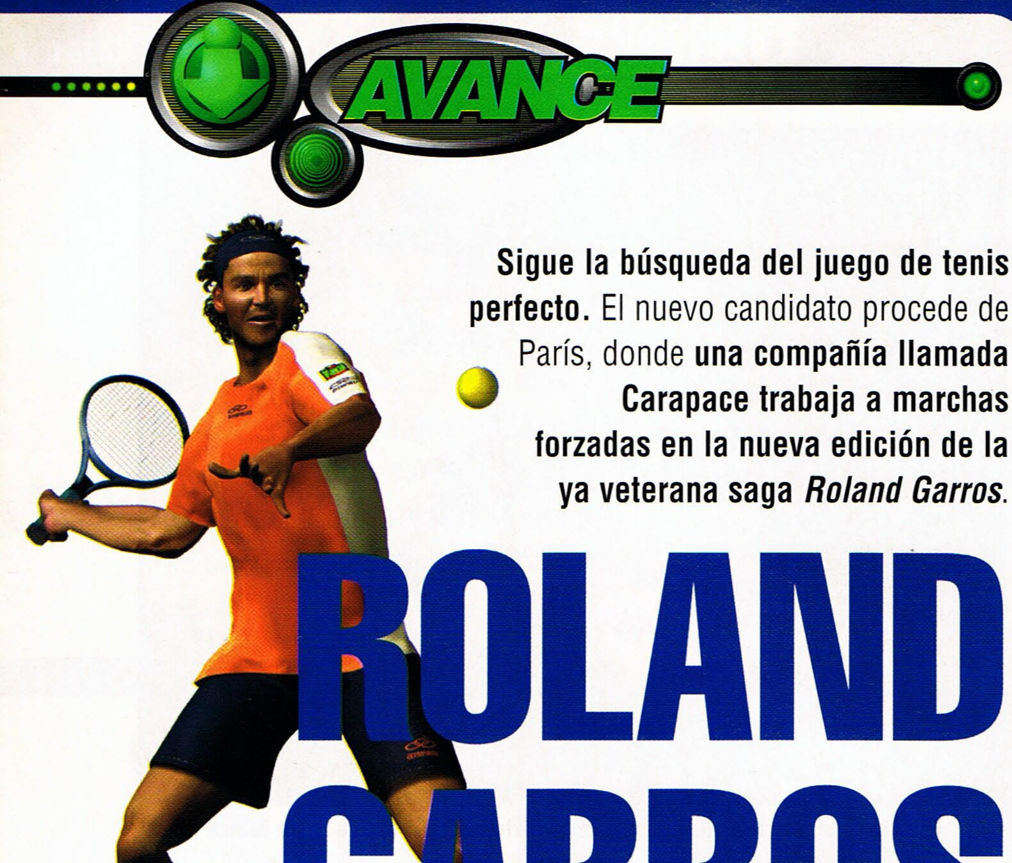
Todos los aspectos del juego estarán relacionados de forma más estrecha que en el original

Estos cambios supondrán una importante mejora de la IA del juego. Todos los aspectos del juego estarán relacionados de forma más estrecha, con lo que serán muchas las variables a tener en cuenta en todo momento. Si el juego ya era complejo, ahora va a serlo incluso más. Por suerte, los desarrolladores han prometido un completo modo tutorial y un manual mucho más detallado.



El juego contará con hasta 700 acontecimientos históricos. Podrás cambiar el curso de la historia.

Visto lo visto, parece que *Europa Universalis* va a conservar sus constantes. La segunda entrega seguirá siendo compleja, inteligente y muy adictiva pese a sus obsoletos gráficos. Estas características van a convertirlo en una opción de compra obligada para los estrategas curtidos en mil batallas, aunque está por ver si los jugadores ocasionales podrán con tanta modestia gráfica y tan alto nivel de complejidad.



Sigue la búsqueda del juego de tenis perfecto. El nuevo candidato procede de París, donde **una compañía llamada Carapace trabaja a marchas forzadas en la nueva edición de la ya veterana saga *Roland Garros*.**

ROLAND GARROS 2002

Por S. Sánchez

La serie *Roland Garros* se propone dar este año un salto cualitativo. Para empezar, a la licencia del torneo francés que da título al juego se suma la del US Open y los derechos de imagen de Gustavo Kuerten y una serie de jóvenes promesas del circuito internacional (cinco hombres y cuatro mujeres), que darán algo más de verosimilitud al modo carrera deportiva. Según Matthieu Lafont, “el tema de los derechos de imagen y las licencias de reproducción es muy complejo en el mundo del tenis, ya que cada tenista tiene su representante. Por eso hemos apostado por hacernos con los derechos de dos torneos del Grand Slam y uno de los mejores jugadores del circuito”.

De todas formas, en Carapace son conscientes de que no bastará con un puñado de licencias. Es imprescindible ofrecer mucho más, porque este año se edita también la conversión a PC de *Virtua Tennis*, una recreación del tenis casi perfecta.

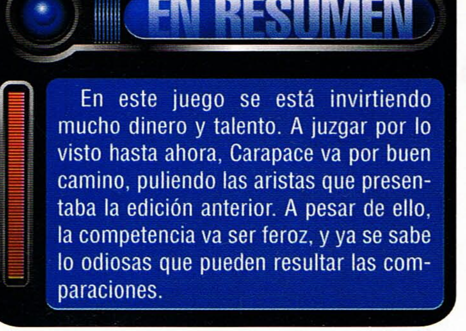
¿Duelo en la cumbre?

Matthieu opina que a *Roland Garros* no van a faltarle argumentos para competir con la casi incontestable jugabilidad de *Virtua*. “Nos estamos centrando en perfeccionar el sistema de juego y a la vez pretendemos ir un poco más allá ofreciendo al jugador la sensación de que realmente tiene el control de la raqueta”. Para ello, se están incorporando “hasta un total de 500 animaciones hechas con captura de movimiento, algunas de ellas personalizadas para jugadores en concreto”. Estas animaciones garantizarán un abanico de golpes muy amplio y una ejecución muy realista.

Además, para que todo se desarrolle con mayor naturalidad y fluidez que en ediciones anteriores, se podrá rectificar sobre la marcha. Si has pulsado la tecla

DATOS

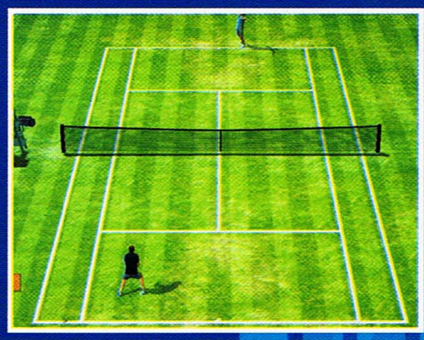
GÉNERO:	Deportes
DESARROLLADOR:	Carapace
EDITOR:	Wanadoo
DISPONIBLE:	Mayo



EN RESUMEN

En este juego se está invirtiendo mucho dinero y talento. A juzgar por lo visto hasta ahora, Carapace va por buen camino, puliendo las aristas que presentaba la edición anterior. A pesar de ello, la competencia va ser feroz, y ya se sabe lo odiosas que pueden resultar las comparaciones.

El US Open debuta en la edición de este año de *Roland Garros*.



Aunque veas hierba, esto no es Wimbledon. La licencia no daba para más.

La velocidad del saque dependerá de la longitud de la barra en el momento golpear.

para golpear, no deberás esperar a que se complete la animación para realizar una nueva acción, sino que cualquier nueva orden se aplicará de inmediato. Para que no haya ningún salto brusco entre ambas acciones, el juego incluirá animaciones que harán posible una transición suave.

Opciones diversas

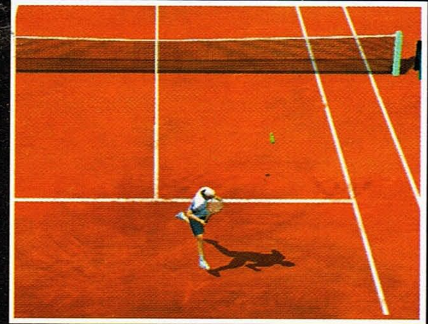
En el nuevo *Roland Garros*, podrás jugar partidos rápidos en la opción arcade, partidos de exhibición, sesiones de entrenamiento y el habitual modo carrera (desde las catacumbas del tenis profesional al primer puesto de la ATP... y más lejos). La novedad más divertida va a ser un modo en el que deberás ganar tantos puntos seguidos como puedas. Quien pierda el punto, cederá su puesto a un nuevo competidor. Gana quien más puntos se haya mantenido en juego. Todas estas opciones podrán disfrutarse con otros tres amigos en modo multijugador, pero también contra la máquina, gracias a la notable IA, apartado en que está colaborando Alain Solvès, entrenador en activo del circuito profesional. Las opciones multijugador depararán posibilidades tan pintorescas como enfrentar entre sí a cuatro versiones de Gustavo Kuerten, cada una con una indumentaria diferente, para que los jugadores sepan cuál es su Kuerten.

La curiosidad por excelencia será que, además de a las 16 pistas de los dos torneos del Grand Slam, también podrás acceder en determinados momentos del juego a dos pistas muy peculiares. Según Matthieu, "una de ellas está situada en un escenario glaciar y la otra en el desierto, y en ellas encontrarás personajes tan variopintos como un oso polar o una momia". En fin, la nota de humor que adornará el juego.

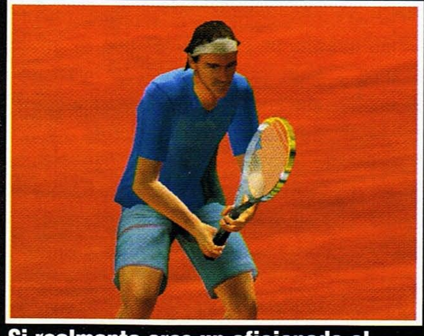
Se están incorporando hasta un total de 500 animaciones hechas con captura de movimiento



Aún falta incorporar la mayoría de detalles, como los árbitros y recogepelotas.

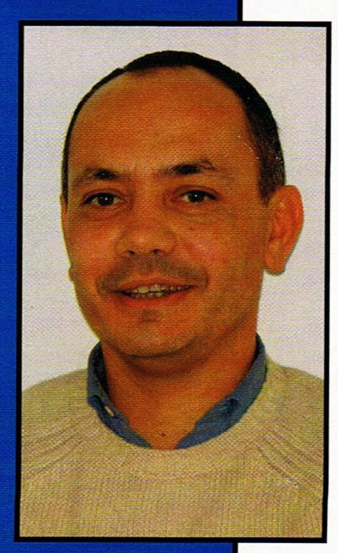


Esta vez podrás rectificar tus acciones mientras se desarrolla la animación.



Si realmente eres un aficionado al tenis, habrás reconocido a este jugador.

"TAL VEZ EL ESTILO DE JUEGO SEA ALGO MÁS ARCADE"

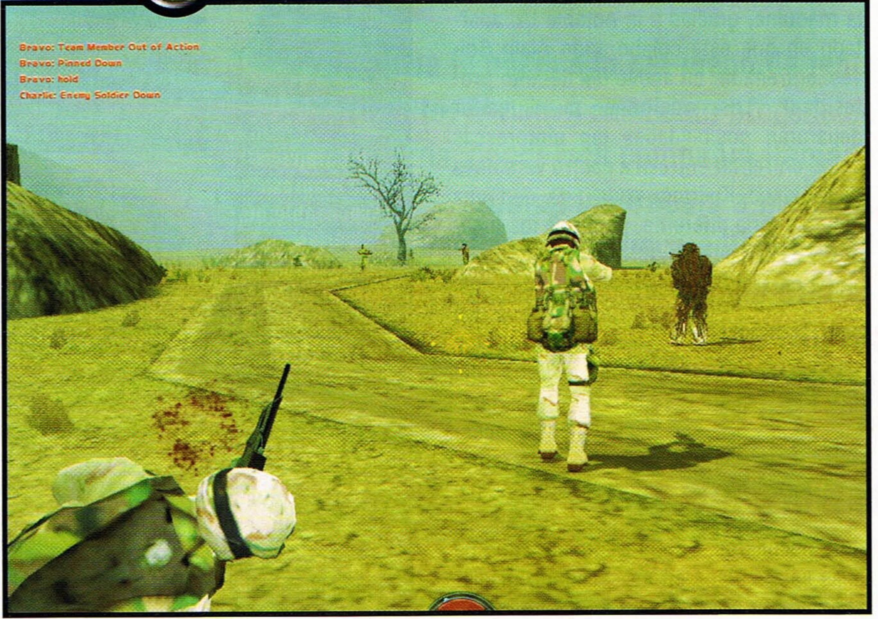


En Carapace, la empresa responsable de las varias entregas de *Roland Garros*, existe devoción por el tenis. Empezaron con diversos juegos de tenis para consolas que ya no existen y, salvo un juego de voleibol, todos sus esfuerzos se han centrado en este deporte. Hablamos con Frédéric Winkler, responsable de la compañía, para que nos diera las claves de *Roland Garros 2002*.

GAME LIVE: **¿Qué piensas de las críticas más bien negativas que recibió *Roland Garros 2001*?**
FRÉDERIC WINKLER: **Se vendió bien, y eso nos ha permitido hacer una fuerte inversión en la entrega de este año, pero somos los primeros en reconocer que tenía una serie de problemas técnicos. Estamos intentando corregirlos con un equipo ampliado que incluye antiguos trabajadores de Ubi Soft que colaboraron en juegos como *Rayman 2* y *F1 Racing*.**

GL: ***Roland Garros 2002* es un producto orientado a la consola PS2, ¿será la versión PC una simple conversión?**
F. W.: **No. Ambos desarrollos se están haciendo en paralelo. Tal vez el estilo de juego sea algo más arcade que el de *Roland Garros 2001*, pero la versión PC incorporará efectos muy vistosos, en la línea de lo que el hardware permite.**

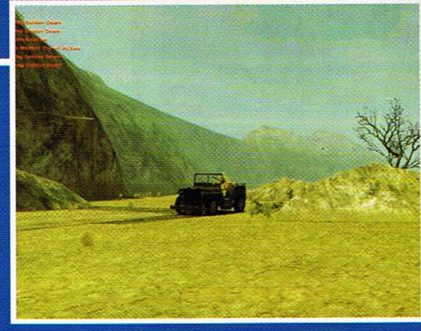
GL: **¿Es *Virtua Tennis* el ejemplo a seguir y el rival a batir?**
F. W.: **Sin duda. No nos da ningún miedo decir que nuestro objetivo es hacer algo aún mejor. Aunque reconocemos que es ponerse el listón muy alto, no tendría sentido para nosotros trabajar en un proyecto que no aspira a lo mejor. *Roland Garros 2002* ofrecerá una mayor posibilidad de golpes y opciones de juego, con lo que esperamos atraer a los jugadores a nuestra cancha.**



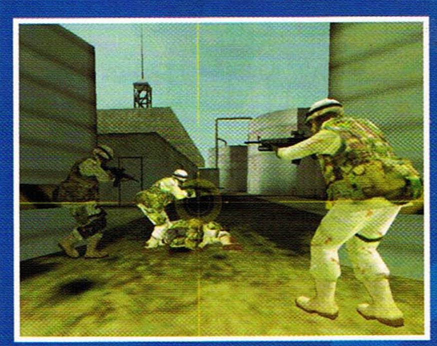
Las unidades Ghost se dirigen al este de África. **En la convulsa Etiopía, una nueva hornada de soldados de élite pondrá a prueba su nuevo arsenal y tácticas** que superan las del original.

GHOST RECON Desert Siege

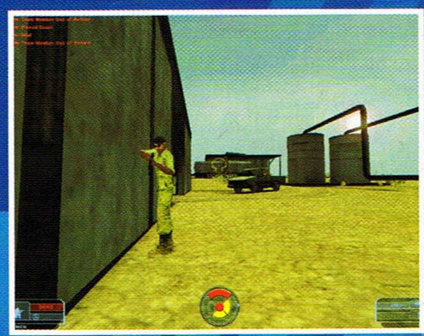
Por S. Sánchez



Los vehículos llevarán ametralladora en su parte trasera.



Algunos de los puntos de acceso serán francamente complicados.



Los enemigos van mucho más frescos que en el original.

Estamos en el año 2009. El feroz conflicto civil entre Etiopía y la república secesionista de Eritrea ha llegado a extremos de crudeza tales que la ONU ha decidido tomar cartas en el asunto. Las unidades Ghost, las mismas que manejábamos en el impagable *Ghost Recon*, se encargarán de preparar el terreno para una futura intervención humanitaria.

En esta crisis, la unidad de élite estará integrada en su mayor parte por miembros que no aparecían en el original. En la beta a la que hemos tenido acceso ya están disponibles las opciones de juego en red y dos de las misiones de la futura campaña individual. En ellas hemos comprobado que el sistema de órdenes al resto de miembros del equipo y la selección de las unidades son exactamente igual que en *Ghost Recon*.



DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Red Storm
EDITOR:	Ubi Soft
DISPONIBLE:	Abril



EN RESUMEN

Una expansión llena de sustancia. Aportará una campaña nueva y una serie de opciones adicionales que potenciarán el modo multijugador, tal vez el apartado en el que *Ghost Recon* más cojeaba. Para que la diversión no cese, se incluirán también herramientas que facilitarán el desarrollo de mods.

Castaño y gris

Entre las novedades, destacan las ocho armas nuevas, en especial un rifle de largo alcance y gran calibre. Por supuesto, los escenarios africanos van a ser muy diferentes que los de la república ex soviética en que se desarrollaba *Ghost Recon*. Para adaptarse al nuevo entorno, los uniformes pasarán a ser de un color entre gris y castaño.

Pero tal vez las novedades más interesantes sean la profunda revisión de la inteligencia artificial y la mejora del apartado sonoro. Los enemigos de *Ghost Recon* ya podían presumir de un coeficiente intelectual por encima de la media, pero éstos van a sorprenderte aún más: parece que hayan hecho un cursillo rápido de tácticas avanzadas y afinado su puntería. Mantener a todo el equipo vivo será más difícil que antes incluso en el modo de dificultad Recluta, el más bajo. En cuanto al sonido, va a reforzar la sensación de inmersión total. En una de las misiones que hemos probado (el asalto a una refinería en pleno día), no dejamos de oír disparos, explosiones, hélices y motores de avión, como si estuviésemos en pleno conflicto armado.

De todas formas, el principal reclamo de esta expansión será su modo multijugador. En él encontrarás, además de ocho armas nuevas, un mínimo de cuatro nuevos mapas exclusivos y dos modos de juego que tampoco aparecían en el original. El modo Dominación consistirá en hacerse con el control de ciertas zonas del mapa y retenerlas todo lo posible, mientras que en el modo Asedio uno de los equipos deberá defender una base y el otro penetrar en ella y permanecer en su centro al menos cinco segundos. También tendrá importancia la inclusión de una serie de herramientas destinadas a facilitar la creación de modificaciones.



CD ROM's
ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO
VIVE UNA AVENTURA MÍTICA EN UN PLANETA... ¿ABANDONADO?
En el año 2083 se descubrió el planeta Argilus. Maravillosas ciudades, instalaciones industriales, increíbles máquinas que aún funcionan, puertas abiertas, comida sin terminar... pero sin rastro de sus habitantes.
Se enviaron tres equipos científicos al planeta para investigar lo sucedido y se construyeron tres bases científicas avanzadas.
Tiempo después tu nave de suministros llega a la órbita del planeta, pero cuando intentas saludar e identificarte, no te responde nadie.
De repente todos los sistemas de tu nave fallan y caes sobre el planeta...
SCHIZM
MYSTERIOUS JOURNEY
Argumento creado por el escritor de ciencia ficción Terry Dowling
aDeSe TP
LK AVALON
P3i PROJECT THREE INTERACTIVE
FRIEND WARE
www.friendware.es
Distribuye:
Friendware
Marqués de Monteagudo, 18, 4º izqda.
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80 • Fax 91 725 90 81



ANÁLISIS A LA CONTRA

SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER

Me hace mucha gracia el veredicto de *Serious Sam: The Second Encounter*. En él, decís que "sigue siendo un homenaje válido a una época malinterpretada por unos y sobrevalorada por otros". O sea, que unos malinterpretan y otros sobrevaloran. Nadie da la medida justa. Sólo vosotros. Con esa actitud os ahorráis entrar de lleno en la cuestión que realmente importa: ¿Vale la pena apostar por juegos de acción arcade tipo *Doom*, ahora que *Half-Life*, *Counter Strike* o *Rainbow Six*, cada uno en su estilo, han demostrado que la tecnología y la evolución de los tipos de jugabilidad dan para mucho más? Para mí, la respuesta es que no. *Serious Sam* no es un homenaje, sino un anacronismo. Vale para un rato, pero yo, cuando intento valorar un juego con algo de objetividad, me pregunto si aporta algo y si valdría la pena que todos los juegos fuesen hasta cierto punto como ése. En este caso, creo que no.

J. Arranz (e-mail)

Envíanos tu texto por carta indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre a Game Live - C/ Mestre Nicolau 23, Entlo. - 08021 Barcelona o mediante e-mail a gamelive@ixoiberica.com indicando análisis a la contra en el asunto.

LA CUENTA ATRÁS



Este ha sido un mes de muchos viajes, grandes sustos y pequeñas catástrofes. Pese a todo, aquí tienes tu ejemplar de Game Live, calentito y crujiente, como recién salido del horno. Acuérdate de nosotros y reza una oración por nuestras almas mientras lo disfrutas.

Con tanto viaje, este número casi ha sido engendrado en las salas de espera de los aeropuertos.

Faltan cuatro semanas:
Abran paso al equipo de redacción más cosmopolita del mundo. Esta semana, tenemos a Sánchez Júnior en París, al coronel Font poniendo firmes a los ludópata de Las Vegas y a Oriol Supergarcía luciendo tanga en las playas de Los Ángeles espada en ristre. Todos han ido por motivos supuestamente "profesionales".

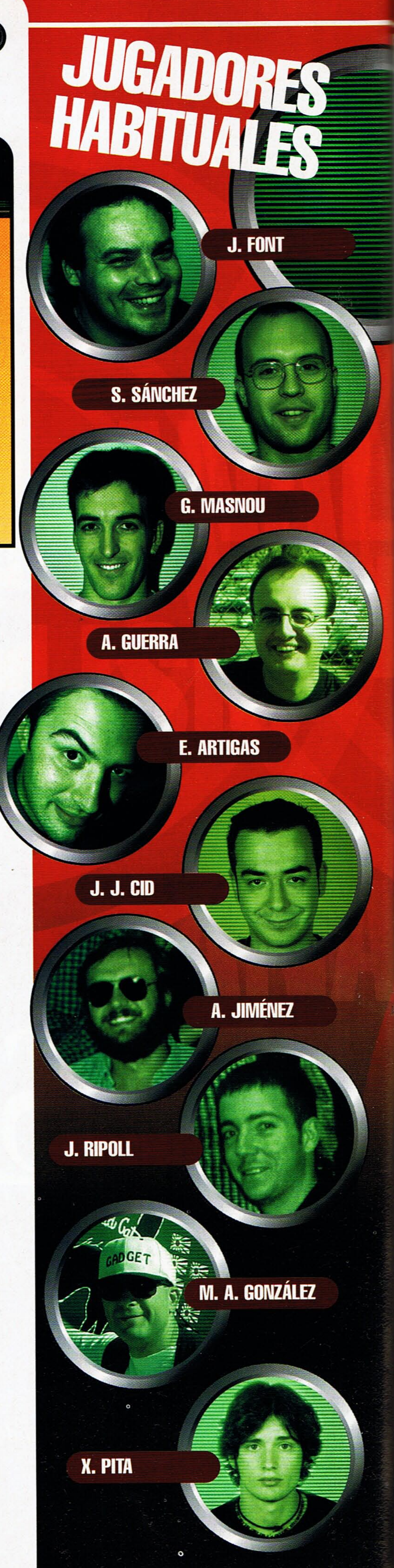
Faltan tres semanas:
Font nos ha traído de Las Vegas una obra maestra de la tecnología pirulera: un par de dados que siempre suman 7 o 11. Tras horas preguntándonos cómo lo harán ("seguro que algunas caras pesan más que otras", opina el muy leído Echarri), Nava, que por algo es el jefe, nos abre los ojos: un dado tiene cincos en todas las caras y el otro, seises y doses.

Faltan dos semanas:
En mala hora decidimos ir al campo a visitar al ínclito y siempre profesional Masnou. La promesa de buenos vinos y parrillada de montaña nos hizo perder el sentido, por eso aceptamos subirnos al coche de Navarrete. Conclusión: nos hemos quedado tirados en una cuneta a apenas diez kilómetros de nuestro objetivo. Pero seguiremos intentándolo.

Falta una semana:
Tras nuestra fallida excursión a la Cataluña profunda, nos ponemos al tajo, porque es mucho lo que queda por hacer y cada vez menos el tiempo disponible. Además, la próxima semana toca cumbre europea y tinglado antiglobalización en Barcelona, así que ya podemos irnos preparando para hacer horas extras rodeados de tanquetas y pancartas.

Hora cero:
El circo europeo ha llegado. Mientras cerramos el número de abril, el tío José Mari y sus amigos los del euro están reunidos en el hotel Princesa Sofía, a pocos metros de nuestra redacción. Enviamos la última página a imprenta entre ruido de cristales rotos, sirenas, cargas policiales y el zumbido de los helicópteros que sobrevuelan la ciudad.

JUGADORES HABITUALES



EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Vale, no estás del todo de acuerdo con el tribunal de expertos que decide quiénes son los buenos, feos y malos de cada mes. Pues nada, envíanos tu alternativa por e-mail o correo ordinario y puede que hasta nos dé por publicarla.



EL BUENO

No es que sea bueno, es que es el mejor. El más grande. Apostar por cualquier otro título sería insultar el concepto de bondad y la inteligencia de nuestros lectores. Así que digamos alto y claro que *Virtua Tennis* es el indiscutible bueno de este mes de abril.



EL FEO

El héroe de la campaña de *Warrior Kings* tiene una cualidad que no debería pasar desapercibida: con un ojo liquida monstruos y con el otro te cuida la moto. Aunque el chico no se centra, pocos paladines de leyenda pueden presumir de semejante amplitud de miras. Un bizco al que más te valdría tener de tu parte.



EL MALO

Tras recibir una enérgica carta de protesta de la Sociedad Protectora del Klingon, hemos comprendido que a esta etnia le pasa como al estado de Israel: no son malos, sólo tienen mala prensa. Así que hemos decidido nombrar a los cardasianos raza malévola del mes. Y te recomendamos que aprendas Klingon en la impagable página www.kli.org.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:



Qué procesador y memoria debe tener tu equipo para que puedas jugar.

Con qué procesador y memoria podrás disfrutarlo a la perfección.

Si puedes o no jugar en caso de que no tengas una tarjeta gráfica 3D.

Cuántos jugadores permite la opción multijugador en un mismo PC, en modo de pantalla partida o por turnos.

En qué idioma están los textos de pantalla y las voces.

Con qué API es compatible si utilizas aceleración gráfica.

Si tiene o no restricciones de edad.

Hasta cuántos jugadores pueden participar vía Internet.

Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.



ASÍ PUNTUAMOS

En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se editan "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".



Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.



Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.



Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.



Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.



Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.



Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.



Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.



Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?



Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Strangelite • **EDITOR:** Planeta DeAgostini • **PRECIO:** 29,95 €



Por A. Jiménez

Si cuando comienzas a escribir un análisis te duele el dedo gordo de tanto apretar el botón del pad, buena señal. Porque ese dolor refleja la intensidad del juego, la emoción que transmite, lo divertido que resulta y las horas que has pasado enganchado a él. **Poco importa si ya lo disfrutaste en las recreativas o lo viste en Dreamcast. Una vez que *Virtua Tennis* se instale en tu PC, se quedará por mucho tiempo.**

VIRTUA TENNIS

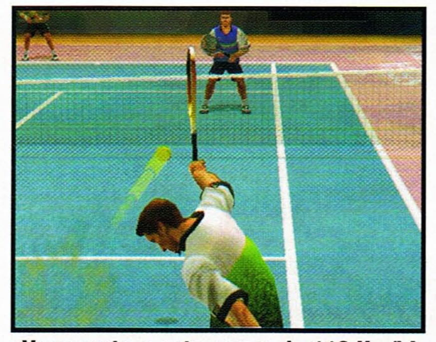
Por mis manos han pasado tantos programas en los últimos años que ya se me deben estar borrando las huellas dactilares. Muchos eran jueguecillos de usar y tirar, otros siguen instalados en el disco duro, y sólo unos pocos permanecen invariablemente en la memoria. *Virtua Tennis* pertenece a este último grupo.

Aunque suelo evitar el despliegue de superlativos, está vez se me hace casi imprescindible. Muy raras veces encuentras un juego que convenza a propios y extraños, a jugadores adictos o casuales, a locos por el tenis y alérgicos a las raquetas. Creo que éste es el caso, porque no veo que nadie permanezca indiferente ante la pantalla. Por el contrario se producen reacciones entusiastas y cascadas de alabanzas. Nadie se molesta en hacer el menor comentario sobre sus características técnicas porque todo el mundo encuentra en él lo mejor que se puede buscar: pura diversión.

Un poco de historia

Remontándonos unos años en el tiempo, Sega publicó *VT* como recreativa y cosechó un inmenso éxito. Había muchos otros juegos deportivos en las salas, pero las aglomeraciones que viví alrededor de aquella máquina no las recuerdo desde los tiempos de *Ghosts'n Goblins*, *Out Run* y *R-Type* (clásicos que siguen dando guerra en emuladores).

Todo el mundo esperaba con ansia la conversión de este título a Dreamcast, ya que empleaba la placa Naomi como base de su hardware. Llegó y convenció, porque a todas las virtudes del original añadió varios extras que aumentaban su longevidad mucho más allá del extraordinario impacto inicial.



¡Vaya resto a este saque de 116 Km/h! Los marcadores se difuminan para dejarnos ver mejor.

Cuando Sega decidió abandonar la fabricación de consolas y anunció que sus títulos más relevantes se programarían para diversas plataformas, surgió la sorpresa: *Virtua Tennis* iba camino de nuestros PC junto a otros títulos de renombre



En las tiendas hay nuevos jugadores, pistas, compañeros de dobles, ropa, raquetas y bebidas.



Los efectos visuales y haces de movimiento están a la altura del partido.

de los que ya te hablamos en el número de febrero.

Esas odiosas comparaciones

Desconozco el interés que puede suscitar la comparación del *VT* de compatibles con sus versiones previas. Poco importa entrar en consideraciones sobre si una máquina es superior a otra, así que reduciré el tema a dejar claro que quienes conozcan el juego en Dreamcast encontrarán aquí resoluciones gráficas superiores (hasta 1.280 x 960) con profundidad de color de 32 bits, efectos *Alpha* y filtrado de texturas trilineal (aunque la configuración de vídeo puede ajustarse a equipos de gama media para un mejor rendimiento).

Virtua Tennis es el mejor juego de tenis publicado en PC. Más que virtual, virtuoso

En cuanto al modo multijugador, se pueden redefinir los controles tanto en teclado, joysticks y gamepads para un máximo de cuatro usuarios en un mismo PC. Y la gran novedad: es posible jugar en red local y a través de Internet mediante TCP/IP, de manera que puedes disputar un partido con otros tres amigos si alguno crea una partida y facilita al resto de participantes su dirección DNS.

También hay extras significativos que no existían en la versión para salas recreativas, como la inclusión de un circuito mundial en el que vas descubriendo competiciones repartidas por todos los continentes para intentar alcanzar el primer puesto en la clasificación profesional. Además, ganas dinero con el que acceder a cinco nuevas canchas, ocho nuevos tenistas créados específicamente para el juego, 28 prendas de ropa con diseños y colores variados, compañeros para los partidos de dobles, mejores cordajes para tu raqueta y bebidas isotónicas de recuperación.

La mejor forma de progresar es someterse a las intensas sesiones de entrenamiento que se presentan progresivamente en forma de minijuegos. Cada vez que los superas, obtienes unos miles de dólares y puedes repetirlos con un nivel de dificultad mayor. Personalmente, me he pasado muchas horas

30 AÑOS DE TENIS

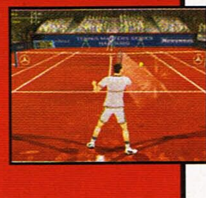
La historia del tenis también tiene hitos en forma de videojuegos. Éstos son los títulos que han marcado un antes y un después.

PONG (1972)



Uno de los pioneros en el mundo del videojuego y, posiblemente, el que más contribuyó a la difusión de las consolas de Atari. Algo más que dos palitos y una bola.

MATCH POINT (1984)



Psion realizó para Spectrum esta pequeña y emocionante maravilla, el primer juego que recreó con autenticidad el tenis. Aún sudamos al recordar la IA de los contrincantes.

TENNIS MASTER SERIES (2001)

El mejor juego de tenis para PC (hasta ayer) procede de Francia, donde también se gestaron *All-Star Tennis* y las diferentes entregas de *Roland Garros*.



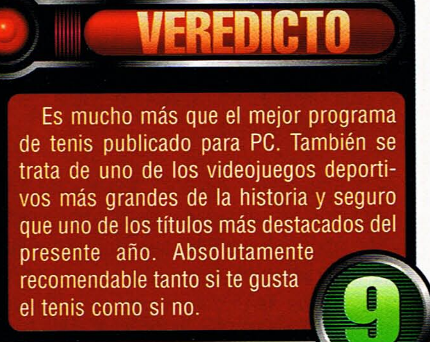
FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 450; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 800; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: 4 · LAN: 4 · Internet: 4

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: inglés



VEREDICTO

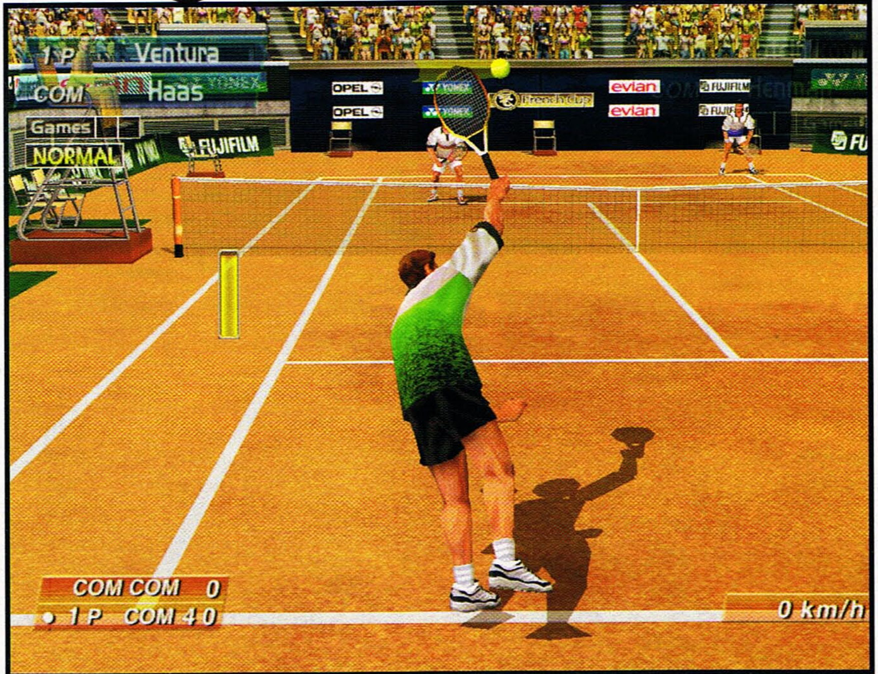
Es mucho más que el mejor programa de tenis publicado para PC. También se trata de uno de los videojuegos deportivos más grandes de la historia y seguro que uno de los títulos más destacados del presente año. Absolutamente recomendable tanto si te gusta el tenis como si no.

9



Puedes ordenar a tu compañero que juegue normal, en la red o desde el fondo de la pista.

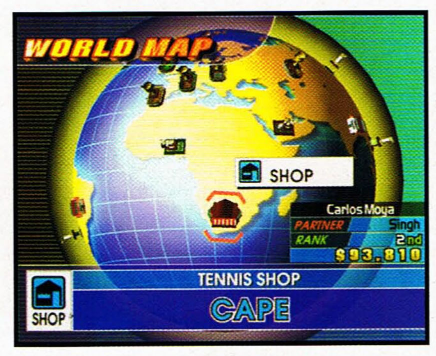




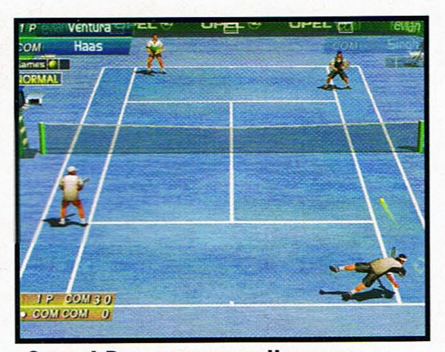
Consigue la máxima potencia en la barra amarilla para ejecutar un buen saque.



Cada tenista cuenta con sus propias características, tanto si es real como ficticio.



Hay tiendas, entrenamientos y campeonatos repartidos por todo el mundo.


¡Ooops! Por poco, pero llegamos.

con ellos y el nivel de adicción no disminuye. Una y otra vez sacas con el propósito de conseguir un *strike*, porque la belleza con que se rompe la formación de bolos no tiene nada que envidiar a la realidad. Lo mismo sucede cuando haces globos hacia los bidones o la diana, juegas al frontón contra los paneles de colores o golpeas la bola hacia unas cajas.

El diseño de cada evento es original, entretenido, divertido... En una palabra, perfecto. Si encima hay de por medio retos con amigos, las horas vuelan frente al monitor.

Choques de altura

El menú principal también incluye el modo arcade para participar en un *Grand Slam* compuesto por cinco partidos cada vez más difíciles. Australia, Francia, Estados Unidos, Inglaterra y Japón te esperan. El orden de los encuentros y las canchas a disputar vienen predeterminados e incluyen todo tipo de firmes, tanto en pista cubierta como al aire libre.

Entre los profesionales que aparecen en el programa destacan monstruos como Jim Courier, Yevgeny Kafelnikov y nuestro Carlos Moyá. Su presencia no se reduce a un alarde visual en su creación corporal y facial, sino que también cuentan con puntos fuertes y débiles. Algunos son ágiles, otros disponen de golpes poderosos y un tercer grupo destaca por su tenis completo.

Entre los tenistas ocultos no faltan algunas bestias pardas que, de ser reales, conseguirían llegar al número uno de la ATP de calle. En concreto, King y Master son dos auténticas pesadillas para todo jugador por su habilidad y visión demoledora. ¿Se les

ENTRENA Y HAZTE RICO

En el modo del circuito mundial, existen ocho pruebas de entrenamiento muy adictivas que te enseñan a jugar con maestría y te proporcionan pingües beneficios económicos.

BOLOS

Diez bolos que debes derribar con tu saque. Tienes cinco oportunidades, con dos intentos cada una. Los *strikes* (tumbarlos todos de una vez) te otorgan más puntos y saques.





BARRILES

Tu entrenador no dejará de mandarte bolas para que ejecutes globos e introduzcas al menos una pelota en cada barril. Sólo tienes 30 segundos, y el tiempo pasa volando.

SMASH BOX

Tan sólo dispones de 25 segundos para sacar de la pista todas las cajas. Cualquier tipo de golpe es válido, pero si quieres acabar a tiempo, hazlo a base de *smashes*.





CAÑONES DE BOLAS

En 30 segundos debes enfrentarte a varias máquinas lanzapelotas. Golpéalas con las bolas amarillas para que se paren. Si tocas las rojas, se ponen en marcha de nuevo.



Los partidos de dobles en pista sintética se desarrollan a gran velocidad.

puede vencer? Por supuesto que sí, pero hacen honor a sus nombres y sólo es posible batirlos cuando te conviertes en un exquisito jugador de *VT*.

Si te gusta definir tus propias reglas, nada mejor que pasarte por las opciones. Puedes seleccionar el nivel de dificultad (entre cuatro posibles), el número de juegos que componen el *set*, si deseas *tie break* o no y el volumen del sonido. Asimismo, cuentas con partidos de exhibición en los que puedes alterar lo que te apetezca, así como seleccionar tu posición en la cancha y escoger nuevas pistas adquiridas en el Circuito Mundial (hay una española).

Todo lo que has leído en los últimos párrafos es también aplicable a los partidos de dobles, que puedes jugar con un amigo o con un compañero controlado por la IA, pero al que puedes ordenar subir a la red o permanecer rezagado.



Esto es lo que pasa cuando quieres alcanzar una bola casi imposible.

Juego, set y partido

Pocos juegos alcanzan el nivel de intensidad de *VT*. La razón fundamental es que el control de la amplia variedad de golpes se basa en tan sólo dos botones (disparo y globo). En función del tiempo que los mantienes presionados, la dirección que estás pulsando antes del golpe, la posición del tenista y la velocidad de la pelota, ejecutas *drives*, reveses, voleas, *smashes* o dejadas. Casi sientes que puedes cortar la bola como en la vida real. Es arcade, es simulación... Por una vez y sin que sirva de precedente, hay que reconocer que este juego lo tiene todo.

El control de la amplia variedad de golpes se basa en sólo dos botones

La música es buena, los efectos de sonido de golpes, movimientos y público son magníficos, se han cuidado todos los detalles visuales que rodean el encuentro (recogepelotas, jueces, bolas que golpean la red...), la física de la pelota no tiene parangón, el movimiento de los tenistas es excelso, las repeticiones muestran espectaculares primeros planos, tu progresión se guarda automáticamente de forma transparente, la IA del ordenador es buena... ¿Sigo?

Y se quedan cosas en el tintero, como la calidad de las cámaras a la espalda del jugador o a vista de pájaro, la inclusión de *rankings* y los textos en castellano (las voces de los jueces están en inglés o francés, como corresponde a la mayoría de partidos reales). ¿Por qué no darle un 10? Porque algunas texturas podrían ser mejores (en canchas y público) y no hay tenistas femeninas (reservadas para la posible secuela). También nos habría gustado participar en una clasificación mundial on line, jugar a más de un set o no tener problemas de conexión on line. No se puede tener todo, pero *Virtua Tennis* es el mejor juego de tenis publicado en PC. Más que virtual, virtuoso.

Además de consultar tus estadísticas y ver qué te falta por comprar, puedes cambiarte de ropa.

BOLAS GIGANTES

La pista contraria está inclinada, por lo que esas enormes bolas caen hacia la red. Lánzales fuertes zambombazos para situarlas detrás de la línea de saque antes de 25 segundos.

PANELES FRONTÓN

Aquí no es tu entrenador el que te lanza bolas, sino que te vienen rebotadas del muro que contiene diez paneles. Dales la vuelta a todos a base de pelotazos en 25 segundos.



RESTAR ACES

Tu entrenador te lanza diez fortísimos saques. Debes golpear todas las cajas presentes con tus restos. Aunque no tienes que sacarlas de la pista, tocarlas no resulta fácil.

DIANA

Hay que devolver 20 pelotas apuntando a una gran diana para sumar puntos y superar la prueba. Apenas podrás pararte a pensar, así que ya puedes ir practicando tus globos.



GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Black Cactus • EDITOR: Microïds • PRECIO: 44,99 €

Warrior Kings

La cosa está que arde: Orbis lleva varios años sin un monarca capaz de imponer su ley sobre el territorio. **Sal ahí fuera y presenta tu candidatura a la corona**. Hay cientos de caballeros, ángeles y demonios ansiosos por aliarse contigo... o reducir tu ejército a una montaña de escombros humeantes.

Por J. Font

Entre las múltiples recetas virtuales de éxito "casi" seguro, la combinación de caballeros y criaturas del Averno brilla con luz propia. Muchos son los juegos de estrategia en tiempo real que recurren a este par de elementos, aunque pocos tienen la ambición y la buena factura de *Warrior Kings*.

Este juego de estrategia y fantasía ha sido desarrollado por la compañía Black Cactus, que cuenta en sus filas con varios veteranos de Bullfrog. En él asistimos a las peripecias de Artos, un joven que habita el convulso mundo de Orbis y hace lo posible por que su clan, la casa de Cravant, mantenga a raya las hordas bárbaras y se enfrente con éxito al resto de facciones que se disputan el control del reino.

Nuestro héroe

La campaña individual tiene un eje: Artos. Él es quien protagoniza y da sentido a las acciones. Si él muere, adiós a la partida. Black Cactus ha diseñado una campaña bastante lineal en la que el desarrollo argumental tiene mucho peso. Cada paso que das está orientado a la consecución de algunos de los objetivos secundarios que hacen progresar la acción, lo que implica que la libertad del jugador está necesariamente limitada. En misiones concretas puedes encontrarte con limitaciones como un número muy reducido de unidades o la imposibilidad de construir determinados edificios.

En el transcurso de la misión, los objetivos pueden ir variando. Cuando esto ocurre, una animación interrumpe el curso normal del juego haciendo incluso que



pierdas el control de tus unidades (cuando las acciones se reemprendan debes volver a seleccionarlas) y asignándote los nuevos objetivos. Estos vaivenes argumentales se deben a que Artos va definiendo su alineamiento durante la campaña. En función de lo que decidas, te vas inclinando de manera imperceptible hacia el Bien o hacia el Mal, aunque también es posible mantenerse en un terreno neutral.

Warrior Kings no es un juego maniqueo ni moralista: tanto el Bien como el Mal tienen sus ventajas y sus inconvenientes. La



BUENO, MALO O REGULAR

Escoger entre un alineamiento u otro tiene sus pros y contras. El árbol tecnológico de cada uno te lleva por diferentes derroteros, aunque en ocasiones ofrece elementos comunes.



IMPERIALES

Los imperiales son los mejores en el arte de la defensa. Son especialmente recomendables para resistir los ataques del enemigo parapetado tras las murallas de tu castillo. Sus hechizos pueden ser lanzados desde gran distancia.



PAGANOS

Los paganos cuentan con un ejército rápido y efectivo. Si lo que necesitas son incursiones rápidas o ataques contra otras unidades, alinearte con este bando te será beneficioso. Su unidad especial es el Abaddon.

RENACENTISTAS

Si se trata de derrocar murallas y conseguir buenos artilugios para asedios, mantenerte al lado de la tecnología te beneficiará. Podrás echar mano de arietes, lanzapiedras y otros artilugios similares para someter al enemigo.

neutralidad te asegura un acceso preferente a la tecnología, ser bueno aumenta la eficacia de tu defensa y tus hechizos a larga distancia, mientras que abrazar el Mal te convierte en una bestia parda en el campo de batalla al aumentar el poder de tus unidades militares.

Pero no esperes un nivel de complejidad moral similar al de *Black & White*. Aquí tu alineamiento depende exclusivamente de los edificios que construyas. Están agrupados en tres clases: básicos, militares y de alineamiento. Estos últimos son los que determinan tu alineamiento tanto en el modo campaña como en las misiones individuales. Para cambiarlo, basta con sustituir unos edificios por otros.

Escasez de recursos

La obtención de recursos también se lleva a cabo de una forma peculiar. No es que existan muchos. De hecho, lo único que vas a necesitar es alimento, oro y los denominados materiales (árboles, rocas). Pero lo curioso es que dispones de tu castillo y tienes que crear poblados en distintas partes del escenario y transportar los materiales recolectados hasta el castillo. Romper estos enlaces supone un elemento estratégico importante para evitar que el enemigo se haga poderoso. Lo mismo ocurre con las caravanas comerciales. Tanto o más importante que concentrar recursos en tu castillo es acumular poder de oración, ya que éste te permite llevar a cabo los múltiples hechizos que algunas de las unidades pueden invocar.

En cuanto a los combates en sí, los desarrolladores han buscado fórmulas





Todo un triunfo de la atención al detalle. La victoria depende de multitud de elementos estratégicos y de gestión directa que debes tener en cuenta. Puede resultar exasperante para jugadores ávidos de acción, pero hará las delicias de los más concienzudos y pacientes.

7



En *Warrior Kings* puedes participar en épicas batallas y demostrar tu dominio del campo de batalla.



La orografía juega un papel importante en el juego.

para ofrecer el máximo de opciones estratégicas: orografía 3D que afecta directamente a las unidades, espesos bosques susceptibles de ser utilizados en emboscadas, múltiples formaciones... En algunas misiones, los límites impuestos por el juego obligan a buscar fórmulas creativas para salir airoso de las batallas. Equilibrar la composición de los ejércitos, combinar los grupos de unidades y situarlos de manera adecuada son las bazas para ganar el combate. El juego se basa en gran parte en la utilización de la unidad adecuada en cada caso. En este sentido, el juego te ayuda a conocer las posibilidades de éxito de los ataques. Cuando tienes una unidad o grupo seleccionado y te colocas sobre las unidades enemigas que quieres atacar, el puntero del ratón cambia de color para indicarte si las cosas pintan bien, el resultado del combate es incierto o tienes las de perder.

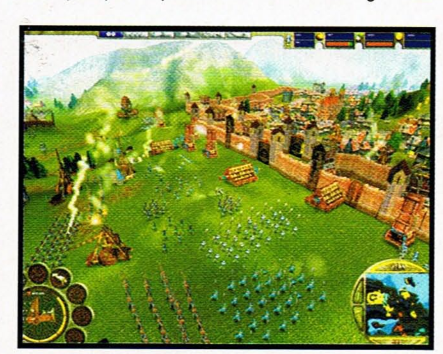
Warrior Kings ofrece alicientes de sobra para pasarte horas estrujándote los sesos

Ambición y paciencia

Ten claro que *Warrior Kings* es un juego de estrategia completo y pulcro. Ofrece alicientes de sobra para que pases horas estrujándote los sesos e intentando sacarle el máximo partido a tu exiguo puñado de unidades. Aun así, su desarrollo es lento, y es probable que te cueste adaptarte a él, sobre todo en las misiones iniciales, en las que poco puedes hacer al margen de sembrar campos de trigo. Tampoco está del todo bien estudiado el uso de las unidades más poderosas del juego, el arcángel y el Abaddon. Obtenerlos es difícil, y cuando lo haces, no puedes controlarlos directamente. Una vez invocados, atacan al primer enemigo que encuentran, muy probablemente objetivos secundarios, ya que no tienes la opción de ser tú quien decida cómo y cuándo atacan.

Los escenarios se han recreado en 3D y tienes la posibilidad tanto de rotar la cámara como de hacer zoom sobre el escenario. De todas formas, si se compara con juegos como *Empire Earth* o *Warcraft III*, los polígonos que componen las unidades de *Warrior Kings* resultan bastante modestos vistos desde cerca. Incluso pecan de poco consistentes, ya que en más de una ocasión compruebas cómo las unidades se sobreponen. Mientras mantienes la cámara alejada del escenario, el aspecto del juego parece soberbio, pero los defectos afloran cuando te acercas demasiado.

Warrior Kings es una excelente opción para estrategas pacientes. Sus bazas principales son un sorprendente abanico de posibilidades estratégicas, de avances y mejoras para las unidades. Si eres un sólido aficionado a los juegos de estrategia complejos y llenos de opciones que pueden decantar la balanza, apuesta por él. No te decepcionará: ninguna partida se gana por el rutinario método de crear un ejército lo más poderoso posible y lanzarlo al ataque, sino que la planificación es mucho más importante. Puede que las misiones te resulten un poco lentas, pero si te haces con el control de Orbis, será porque lo mereces y te lo has ganado palmo a palmo en el campo de batalla.



Hace falta mucha perseverancia para derribar murallas como éstas.



En los asedios es conveniente debilitar al enemigo antes de atacar.



Es alto y muy feo. Pero eso poco importa, ya que hace su trabajo de forma concienzuda.



Dedica el tiempo necesario a montar las armas de asedio.

GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Game Arts • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 42,04 €



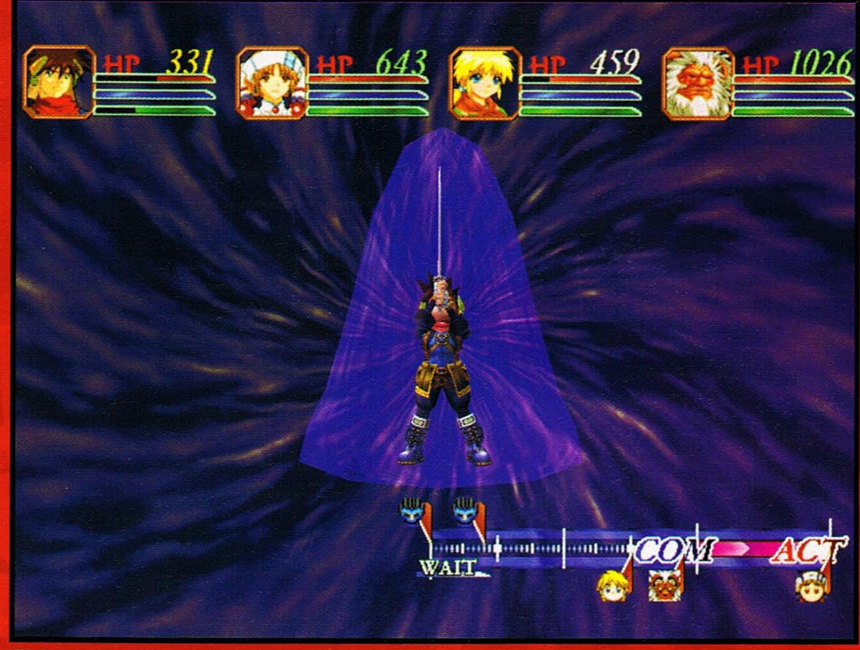
De la misma forma que hay hombres buenos y malos, sigue habiendo "juegos para consolas" y "juegos para PC". De todas formas, **de vez en cuando se agradece que buenos juegos den el salto y se cuelen en nuestros ordenadores, aunque sus personajes tengan ojos saltones** y respondan a nombres impronunciables.

Por J. J. Cid

GRANDIA II

El mercado de juegos para compatibles está claramente dominado por productos occidentales. Los juegos japoneses rara vez asoman por estos lares, y cuando lo hacen, suelen salir malparados. Con las consolas, sin embargo, pasa todo lo contrario: japonés es sinónimo de éxito: lo que funciona en Extremo Oriente es acogido con avidez en Europa, como el caso que nos ocupa.

Grandia II cosechó grandes elogios en el país del sol naciente y después fue catapultado a los primeros puestos en las listas de ventas de Dreamcast en Europa. Ahora que ha dado el salto a PC le llega el turno de jugar en campo contrario. Aquí no vale llegar con una buena reputación y con brillantes notas otorgadas por críticos con ojos rasgados. Muy al contrario: la conversión de un éxito en otro formato suele ser recibida con escepticismo y desconfianza puntillosa. Pocas veces podemos obviar su "oscuro pasado consolero".



El juego incluye una gran cantidad de espectaculares combos.

Personajes carismáticos

El argumento de *Grandia II* recrea la enésima disputa entre el venerado Dios del Bien y el malvado Dios del Mal. Al principio de la aventura (durante las primeras seis o siete horas) tienes la sensación de manejar a personajes muy planos que responden a los clásicos estereotipos. Ryudo, el protagonista de la historia, es una especie de mercenario que sólo desenfunda su espada si a cambio obtiene una jugosa recompensa. Pero poco a poco va estrechando lazos afectivos con personajes más honrados y eso hace que su cínico materialismo se resquebraje.

Con el resto de personajes pasa poco más o menos lo mismo: pueden parecer algo tópicos, pero poco a poco van desplegando una personalidad más compleja. Es tal la sensación de profundidad que acaban transmitiendo los personajes, que el objetivo final queda difuminado a causa de las complicadas situaciones personales que van atravesando. Eso sí, que la palabra "complejidad" no te haga perder de vista que hablamos de una típica historia de manga japonés, con un marcado aire de epopeya para público infantil.

La profundidad de los personajes va ligada a interminables diálogos en los que éstos se explayan a sus anchas; peroratas tan largas como insufribles. En algunos momentos, tu única interacción con el juego consiste en seleccionar qué personaje debe intervenir en un diálogo. Hay maneras mejores de contar una historia, aunque, por lo visto en juegos similares, en Japón no las conocen.

Como en otros juegos análogos (la serie *Final Fantasy*), empiezas manejando a un solo personaje. Más tarde, durante el





Este tipejo grasiento y maleducado tiene sometida a toda una ciudad.



Ryudo, el protagonista, es un héroe a la fuerza algo cínico pero de buena pasta.

transcurso de la aventura, se van añadiendo más, hasta llegar a un máximo de cuatro.

Durante la exploración de los escenarios, sólo tienes control directo sobre el personaje principal y los demás miembros del grupo le siguen obedientemente. El camino que debes seguir siempre está más que prefijado, así que en muy pocas situaciones dudas sobre lo que tienes que hacer. En muchas ocasiones la linealidad de la acción es exasperante, pero se entiende dado el contexto general del juego. Hubiese sido complicado contar todo lo que se cuenta en *Grandia II* otorgando más libertad de acción a los jugadores.

Linealidad argumentada

El camino está plagado de enemigos que puedes evitar con un poco de pericia. También cabe la posibilidad de intentar sorprenderlos para conseguir llevar la iniciativa en el combate. Es muy recomendable no evitar demasiado el enfrentamiento, ya que no son excesivamente complicados y te dan la suficiente experiencia para afrontar los combates principales. Ésos sí que son ineludibles.

Es una típica historia de manga japonés, con un marcado aire de epopeya para público infantil

También es aconsejable no dejar ni un punto del mapa sin examinar. Los caminos no son excesivamente entramados y suelen estar plagados de suculentas recompensas. Con la experiencia acumulada y el dinero conseguido, tienes que ir preparando a tu grupo para enfrentarse con garantías al tramo final del juego, en el que el éxito depende de lo fuerte y equilibrado que sea.

Cuando te cruzas con un enemigo, el juego entra en fase de combate. Tienes la posibilidad de manejar a los personajes que quieras dictándoles las órdenes directamente o bien seleccionando sus pautas de IA. Controlarlos de forma directa es, además de preferible, mucho más divertido. El combate es por turnos y está determinado por una barra de acción situada en el margen inferior izquierdo. Si controlas el tiempo del combate y equipas a tus personajes para cada ocasión, no tienes excesivos problemas para superar a la mayoría de los enemigos. Sin duda, estos encuentros son la parte más entretenida del juego.

La conversión es de una pulcritud indiscutible. Este salto de plataforma viene aderezado con una mejora gráfica evidente y un considerable aumento de la resolución. Aunque no se ha tirado la casa por la ventana en el uso de texturas de calidad y se han seguido utilizando las escenas intermedias en su formato original, el resultado final es más que aceptable. Durante la exploración, puedes modificar la orientación de la cámara para tener en todo momento la mejor perspectiva posible. El combate es algo diferente: aunque se utilizan los mismos modelos de personajes y escenarios, es el juego el que selecciona el enfoque más adecuado para lo que ocurre en pantalla, consiguiendo secuencias bastante espectaculares.

El único punto negro en la representación de los combates es la ejecución de algunos hechizos, ya que los personajes



Este pedazo de bicho tiene un hambre atroz. El menú del día es tres tipos y una bella dama.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

aDeSe TP

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: inglés. Voces: inglés.

VEREDICTO

Una buena adaptación a compatibles del título de Dreamcast. Adolece de un exceso de linealidad y de la mayoría de defectos de los juegos de rol de consola, pero también ofrece una fórmula de juego contrastada y muy distinta a la habitual en PC. Encantará a algunos e irritará a otros.

7



Los momentos de diálogo continuo pueden resultar desesperantes.



Los enemigos pueden sorprenderte con hechizos espectaculares.



Es posible resucitar a los compañeros caídos. Esas alitas tan monas son algo así como el parte de bajas.

realizan sus movimientos de invocación de manera normal, pero, al mismo tiempo, se ejecuta una pequeña animación en formato AVI de baja calidad que contrasta con la superior resolución de los personajes. Esta combinación de video con animaciones en tiempo real (que sí funcionaba en la versión Dreamcast debido a que las resoluciones eran idénticas) no convence demasiado. Otra herencia negativa de la versión de consola es que no se ha traducido al castellano.

En definitiva, *Grandia II* ofrece muchísimas horas de entretenimiento sin complicaciones. Puede no convencer a los que desconfían por sistema de las conversiones de juegos de consolas, pero si eres capaz de darle una oportunidad o si siempre has querido tener un juego como el que disfrutan los seguidores de Sony, Nintendo y demás, *Grandia II* no te defraudará en absoluto. El juego puede llegar a durar unas 60 horas, y en ellas pocas veces se repiten las mismas situaciones. Aunque no puedes grabar la partida cuando lo desees, hay múltiples puntos destinados a tal efecto que a su vez actúan como recuperadores de salud y magia. Es un juego directo que atrae por sus personajes, por su sistema de combate y (¿por qué no?) por su genuino sabor nipón.

COMBATE COMO PUEDAS

Para avanzar en *Grandia II*, tienes que abordar gran cantidad de combates. Manejar bien todas las posibilidades te ayuda a superarlos. Aquí van algunos pequeños consejos iniciales para empezar con buen pie.



1 Empieza el combate. Los personajes se colocan en la barra del tiempo según la iniciativa y su capacidad de acción. Si te atacan por sorpresa, olvídate de poder contrarrestar los primeros golpes.

2 Los primeros personajes pueden atacar utilizando Critical, que permite golpear al enemigo y evitar su ataque. Si alguno de tus personajes tiene poca energía, presta atención a los enemigos que le tengan fijado como objetivo.



3 Tienes que observar en la barra de movimientos la velocidad a la que se desplazan tus enemigos. Si consigues alcanzar a alguno de ellos al tiempo que esquivas su ataque, le inflingirás más daño.



4 Cuando tus enemigos estén al borde de la derrota, es hora de usar un combo. Con este tipo de ataque, ocasionas el doble de daño. De todas formas, ten en cuenta los posibles contraataques: cuidado con los rivales más rápidos.

5 El buen uso de los poderes mágicos puede desnivelar un combate equilibrado. Como los personajes que preparan sus hechizos están más expuestos a contraataques, es conveniente asignarles un guardaespaldas.





6 Otro combate ganado. Hora de repartirse puntos de experiencia y de recoger el dinero y los objetos que portaban los enemigos. Sin duda, es la pantalla que más se agradece tras un duro combate.

GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** LK Avalon • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 42,00 €

SCHIZM
Mysterious Journey

No sólo corren malos tiempos para la lírica. Digamos que cualquier actividad de ocio que exija esfuerzo, reflexión y más de un par de minutos de nuestro valioso tiempo lo tiene cada vez más crudo. Nos hemos abonado a lo superficial, lo sencillo; a la conducción arcade y los descerebrados juegos de lucha que nos ofrecen las consolas o a la acción frenética y la estrategia de efecto inmediato que reina en los compatibles. Este reinado de lo efímero se ha cobrado víctimas tan ilustres como los juegos de aventuras: casi nadie tiene tiempo que dedicar a experiencias de juego pausadas y cerebrales.

Por G. Masnou

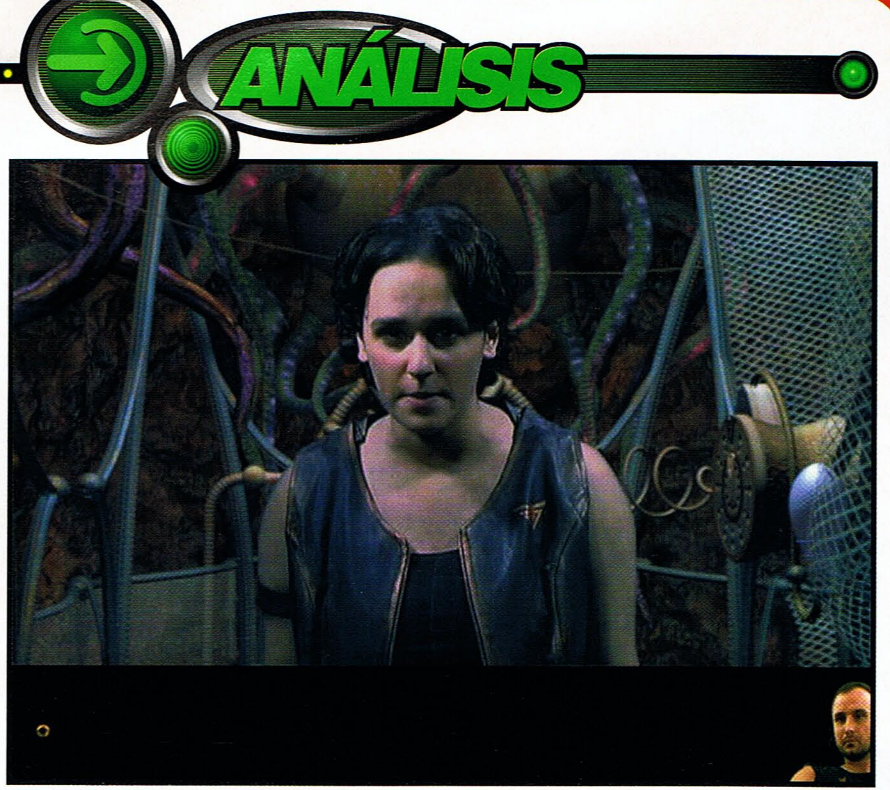
Schizm puede ser una excepción. Se trata de un pasatiempo "inteligente", pero es tanta la expectación que ha despertado, que puede que muchos jugadores se decidan a darle una oportunidad. Su aterrizaje en nuestro país ha sido de lo más accidentado: iba a llegar hace meses bajo etiqueta Dinamic, pero la compañía madrileña se declaró en suspensión de pagos y acabó cerrando. Tras diversos avatares, ha sido Friendware la encargada de recoger el testigo y traer a España el título por el que suspiraban los aventureros de pro. El juego ha sido doblado a nuestro idioma y plasmado en cinco largos CD-ROM. Por desgracia, la versión DVD de lujo no va a editarse en nuestro país.

Parecidos razonables

Sí, si has echado una ojeada a las imágenes del juego, te habrás dado cuenta de que la estética de *Schizm* se parece mucho a otra aventura de reciente aparición que me niego a citar (las comparaciones son odiosas). La acción del juego se sitúa en el año 2083. En su incansable búsqueda de nuevas civilizaciones, los humanos han descubierto el planeta Argilus. Un numeroso grupo de científicos es enviado allí para que estudie un extraño fenómeno: las numerosas



No sólo en Francia se programan aventuras de autor. Los polacos de LK Avalon han contado con la colaboración del escritor Terry Dowling en la elaboración de este denso juego de exploración y reflexión creativa. **Amantes de las aventuras en primera persona, abróchense los cinturones. Próxima parada: el planeta Argilus**.



Las apariciones fantasmales de compañeros terrícolas son una constante.

metrópolis halladas en el planeta evidencian la existencia de una impresionante civilización, pero no queda ni rastro de sus habitantes. Unos meses más tarde, tu nave de suministro ha sido enviada a abastecer las bases creadas sobre la superficie de Argilus. Te acercas al planeta, inicias el contacto y... ¡Sorpresa! Allí ya no queda nadie. Tras un aparatoso accidente, los dos protagonistas (Sam Mainey y Hannah Grant) logran aterrizar con la ayuda de unas lanzaderas en la superficie de Argilus, aunque a bastante distancia el uno del otro. No es un mal comienzo.



VEREDICTO

El juego cerebral del mes. Un título que puede despertar pasiones o causar molestas migrañas. Si eres capaz de dejar a un lado los juegos de acción descerebrada y sumergirte en cuerpo y alma en un sofisticado mundo de ficción (sin fisuras pero sin sorpresas), *Schizm* es tu juego.

7

Durante el transcurso de la partida, puedes saltar de Hanna a Sam y viceversa siempre que lo consideres oportuno. Separar a los dos protagonistas es bastante más que un antojo de los guionistas. De hecho, se trata de dos aventuras independientes que pueden jugarse por separado casi de principio a fin. Los protagonistas apenas se cruzan y sólo colaboran en acciones muy puntuales en la recta final de la aventura. Si uno de ellos tropieza con un molesto enigma cuya solución se te resiste, puedes pasarte al otro y seguir avanzando en la aventura.

Libertad relativa

Los continuos cambios de personaje y los enormes escenarios, ricos en posibilidades de exploración, hacen que no se note

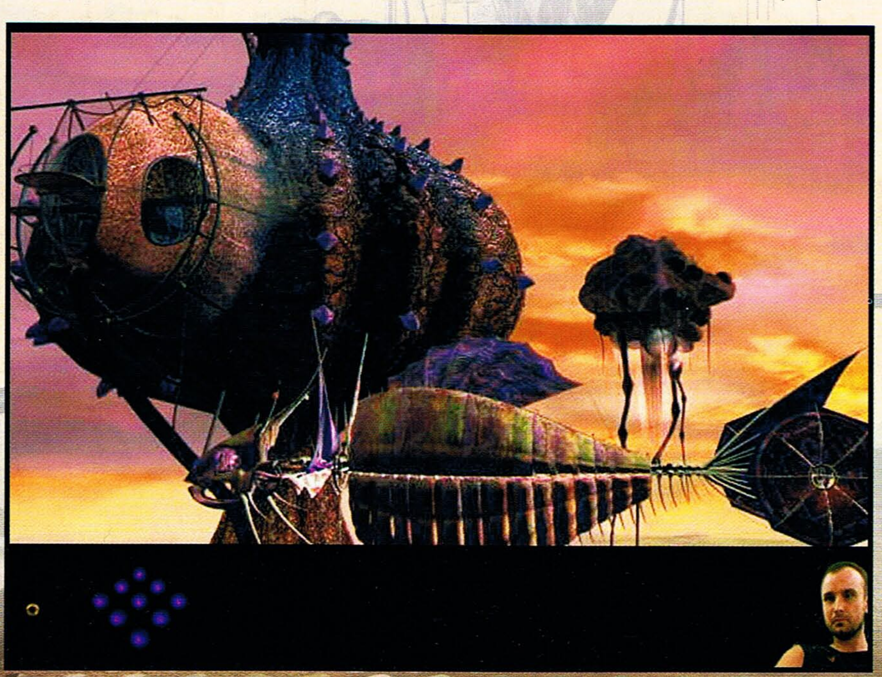
Los objetos del inventario se iluminan cuando puedes usarlos en algún lugar concreto.

demasiado que el juego, como la mayoría de aventuras narrativas en primera persona, tiene una estructura lineal y te lleva sobre raíles desde el principio. Aun así, no tardarás en darte cuenta de que abundan los caminos predeterminados con zona de acción muy limitada y un campo de visión muchas veces reducido a giros de 180º a la derecha o la izquierda.

Sólo en algunos puntos concretos se te permite mirar lo que tienes sobre la cabeza y bajo los pies. Este detalle resulta bastante molesto a la hora de explorar el entorno y solucionar los puzzles, ya que debes estar siempre pendiente del icono de direcciones que aparece en la parte inferior de la pantalla. Sin embargo, la alta calidad de la red de rompecabezas lógicos que constituye la esencia del juego hace que estos defectos sean fáciles de olvidar y perdonar.

La civilización residente en Argilus era poseedora de una tecnología muy avanzada. Esto significa estar en constante relación con multitud de insólitos artilugios que debes aprender a manejar para acceder a nuevas zonas.

Ni se te ocurra iniciar tu andadura en *Schizm* sin ir armado con un lápiz y una



Para cambiar de personaje basta con pulsar sobre su imagen, que aparece abajo.

REFRENCIAS INEXCUSABLES

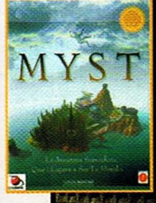
Una mecánica y un argumento tan elaborados y complejos no podían aparecer por generación espontánea. Además de la pluma de Terry Dowling, en *Schizm* se nota la influencia de un buen puñado de aventuras clásicas y notables obras de ficción.

THE DIG

Otra historia de humanos que descubren e investigan una civilización alienígena y topan con restos de una arquitectura sofisticada y avanzada tecnología. Sean Clark y Steven Spielberg fueron los responsables de esta aventura ambientada en el espacio profundo.

DAY OF THE TENTACLE

Otro fantástico juego de LucasArts. Tim Schafer creó esta desternillante epopeya de dibujos animados. La cooperación entre los tres protagonistas resultaba determinante para evitar que los tentáculos mutantes del Dr. Fred se apoderaran del mundo.

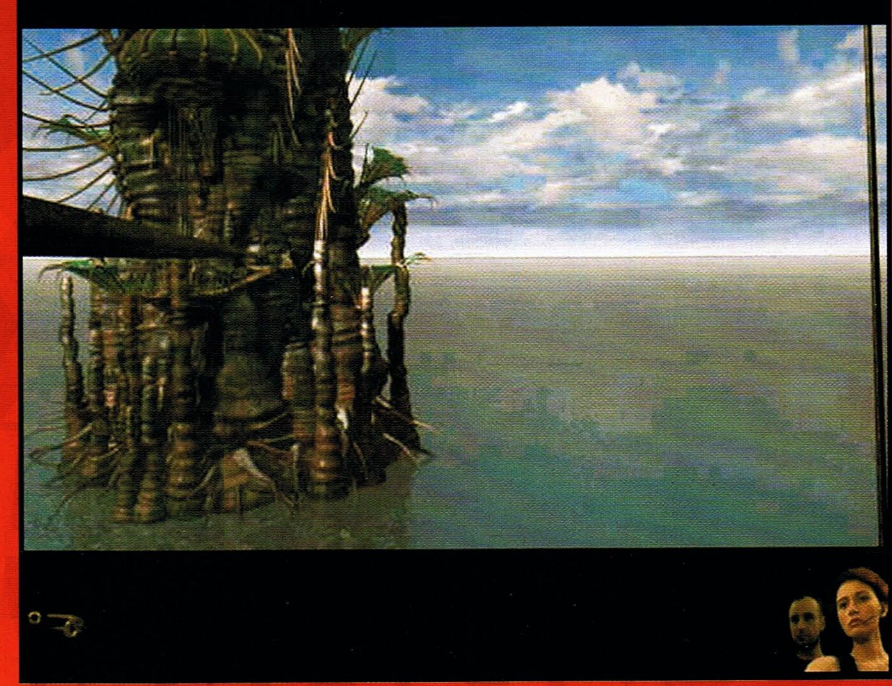


MYST

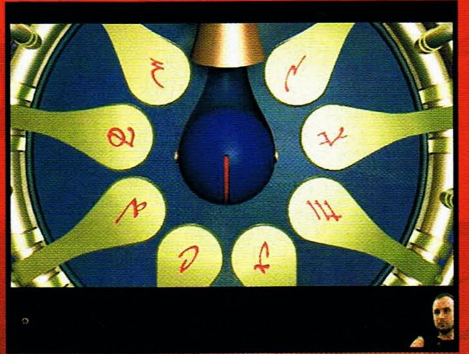
La saga de Cyan Productions ha sido (y seguirá siendo) una de las más influyentes en la historia del PC. *Schizm* toma prestados su interfaz, el sistema de desplazamiento, la perspectiva en primera persona e incluso su aspecto gráfico.

OUTCAST

Aventura con grandes dosis de acción que se desarrolla en un mundo alienígena hostil y misterioso llamado Adelpha. El juego de Appeal comparte con *Schizm* un elaboradísimo guión, gran variedad de culturas a descubrir y un aspecto gráfico y sonoro para quitarse el sombrero.



Los escenarios externos garantizan espectáculo de lujo.



La dificultad de los puzzles alcanza un nivel superlativo en el tramo final.



Es frecuente encontrar diarios electrónicos con información de gran utilidad.

libreta. La solución a muchos enigmas se encuentra en el entorno, en los pequeños e innumerables símbolos insertados en los lugares más variopintos y en las escasas pero valiosas conversaciones con las extrañas apariciones de científicos desaparecidos.

Cada rompecabezas plantea un verdadero reto a la habilidad del jugador e implica acumular nuevos conocimientos sobre la cultura de los habitantes de Argilus, ordenar secuencias de sonidos y solucionar operaciones matemáticas. Teniendo en cuenta el endiablado nivel de dificultad de los últimos niveles, más vale que te armes de paciencia si quieres alcanzar el éxito final.

Un universo (in)creíble

El mundo de Argilus se acerca tanto al ideal de perfección visual que no deja más opción que quitarse el sombrero y sentarse a tomar buena nota. Pocas veces una civilización de fantasía ha sido recreada con tanta imaginación y tal lujo de detalles. Maravillosas renderizaciones de ciudades, templos religiosos, instalaciones industriales y mecanismos increíblemente complejos.

Ni se te ocurra iniciar tu andadura en Schizm sin ir armado con un lápiz y una libreta

Por desgracia, *Schizm* se desarrolla en unos tristes 640 x 360 píxeles que no plantean problemas en monitores de 15" pero que producen un despliegue de gráficos cuadriculados y uniformes en los de 17" y superiores. El otro punto negro reside en el irritante y continuo cambio de CD. Cada escenario nuevo, cada uno de tus dos protagonistas y cada secuencia renderizada exigen un CD distinto. La única alternativa es la monumental y eterna instalación completa de más de 3.000 megas.

Si eres jugador habitual de aventuras densas y complejas, el juego de LK Avalon te encantará. Ofrece un motón de horas de juego y resulta una experiencia muy satisfactoria cuando las cosas empiezan a funcionar tras un duro esfuerzo. Si por lo contrario es tu primera experiencia en el género, piénsatelo dos veces antes de invertir tus ahorros en un viaje a Argilus. Su nivel de dificultad y su complejidad pueden taladrarte el cerebro hasta volverte loco. Sí, tal y como hizo en su día el magnífico *Myst III: Exile*. ¡Vaya, justo el nombre que me había propuesto no citar!

GÉNERO: Acción/Simulación • DESARROLLADOR: Totally Games • EDITOR: Proein • PRECIO: 48,95 €

STAR TREK BRIDGE

Por S. Sánchez

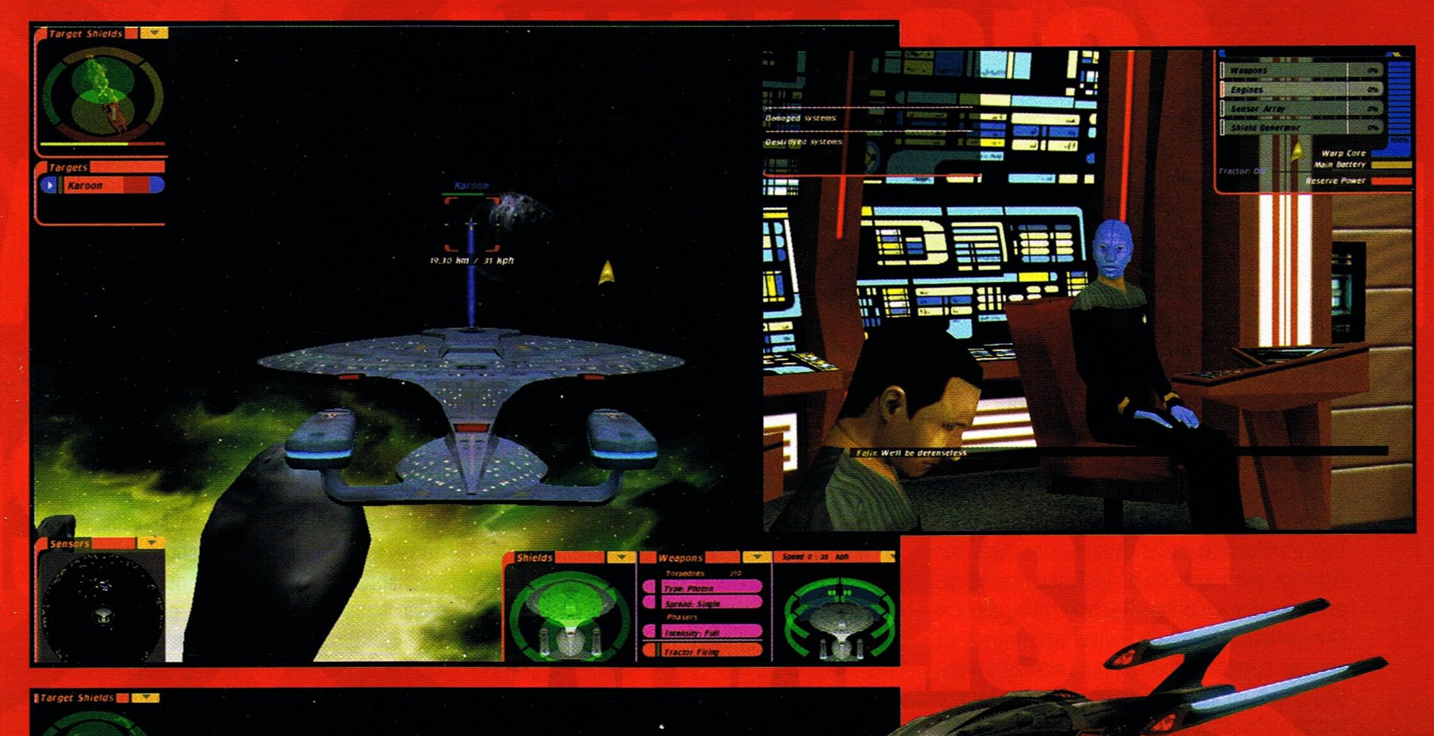
Aunque sigo sin ser trekkie gracias a mi fuerza de voluntad, cada vez son más los juegos con licencia *Star Trek* que me seducen con su perverso encanto. Parafernalias galácticas al margen, ***Bridge Commander*** **es un notable simulador de combate espacial.** Te sitúa en el puente de mando y pone a tus órdenes a un puñado de oficiales tan revoltosos como entrañables.

Otro juego con licencia *Star Trek*. Empezábamos a preguntarnos si no estaban agotadas todas las combinaciones posibles, pero resulta que no, que aún faltaba un simulador que nos permitiese capitanear una de las naves en primera persona. Es una idea sencilla que, curiosamente, nadie había llevado a la práctica hasta ahora.

Bridge Commander te sitúa de lleno en el puente de mando y te ofrece tres formas diferentes de demostrar tus dotes de dirección. Puedes optar por una batalla rápida (algo desconcertante si no estás familiarizado con los controles); el modo multijugador, reservado a oficiales experimentados; o el completo modo campaña. Elige esta última para empezar y habrás tomado la primera de tus decisiones acertadas en el juego: si aspiras a un ascenso y no tienes enchufe, ¿qué mejor que un buen conflicto bélico para dejar claro lo que vales?

Una vez en campaña, empiezas por explorar un remoto confín de la galaxia, el que todos conocemos ya por la última frontera. Tu nave, una flamante Sovereign, se verá afectada por la explosión de una estrella cercana. El comandante desaparece y tú, como primer oficial, debes asumir el mando

COMMANDER





y dirigir tu maltrecho aparato a la base de reparaciones. Todo esto pasa sin que apenas tengas la oportunidad de asumir el control, pero tras esta fase introductoria, empieza la verdadera acción. Te ponen al mando de una nave clase Galaxy, más pequeña que la Sovereign, y empieza un tutorial encubierto en el que cuentas con un guía de lujo, el capitán Picard. Aunque te hayan ascendido, si quieres pilotar una Sovereign vas a tener que ganártelo realizando unas cuantas misiones con éxito.

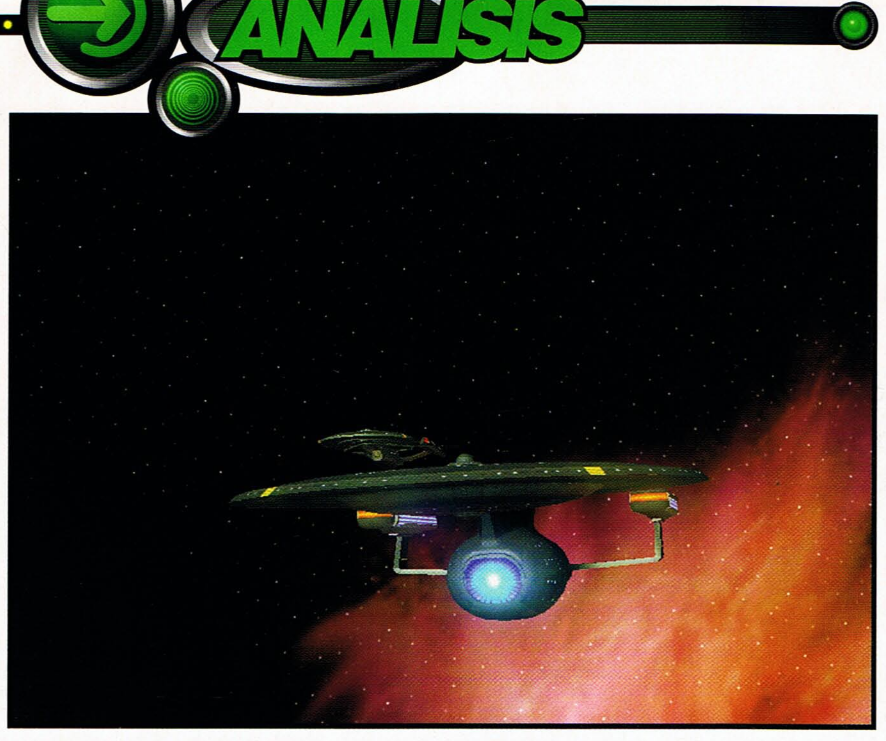
Soberanía galáctica

La Galaxy y la Sovereign son las únicas naves que puedes comandar durante la campaña. En el modo de batalla rápida se amplía la oferta, aunque sólo cambia el aspecto externo de las naves. Los puentes de mando de las dos naves principales son los únicos que se han reproducido, así que también aparecen en el resto de naves.

En dos de los tres niveles de dificultad, es perfectamente posible jugar sin recurrir a la perspectiva externa, ya que el puente funciona como una interfaz de juego intuitiva y completa. Haciendo clic sobre uno de los oficiales aparece un menú con las órdenes que puedes darle. Sólo en el nivel más difícil tienes que asumir tú el control directo de algunas maniobras, ya que la inteligencia artificial no puede hacerse cargo de ellas. En ese caso debes utilizar la perspectiva externa.

La posibilidad de jugar desde el puente de mando resulta mucho más que curiosa: es todo un lujo. Puedes dar órdenes directas a un variado elenco de tripulantes entre los que destaca una oficial cascarrabias. Más que tu mano derecha, esta mujer es tu piedra en el zapato. Obedece a regañadientes y tiene muy poca fe en ti, pero no te queda más remedio que irte ganando poco a poco su respeto. Y cuidado con lo que dices o haces, porque no le importará lo más mínimo dejarte con el trasero al aire ante tus superiores.

Entre los subordinados más dóciles y eficientes, están el oficial táctico, que se encarga del armamento. Si dejas que realice las maniobras y la selección de armamento



En determinadas misiones cuentas con la ayuda de alguna nave de la Flota Estelar.

según su criterio, te resuelve más de una situación comprometida. También es muy eficaz la navegante, toda una profesional de la exploración intergaláctica que te ayuda a fijar destinos y no perderte en la densa madeja de estrellas que recorres. Además, cuentas con el ingeniero jefe, al que visitas para ajustar la energía o iniciar reparaciones; el oficial científico, que se encarga de pasar el escáner, e incluso la inestimable colaboración del comandante Data, cedido por el Enterprise.

Todos estos oficiales comparten dos cosas: un modelado gráfico que deja algo que desear y una molesta tendencia a cuestionar de vez en cuando tu capacidad como oficial superior.

Por suerte, el diseño de las naves está mucho más trabajado que el de los personajes. Con ellas, puedes disfrutar de unas batallas de lo más variopintas y creíbles, a excepción de los explosiones, que no son demasiado espectaculares. El sistema de luces dinámicas y el modelo de representación de daños en tiempo real no están mal, pero no parecen haber puesto a prueba la capacidad del motor gráfico NetInmerse 3D. Basta con comparar los resultados con los de



Puedes abrir canales de comunicación con quien desees, aunque no siempre responden.

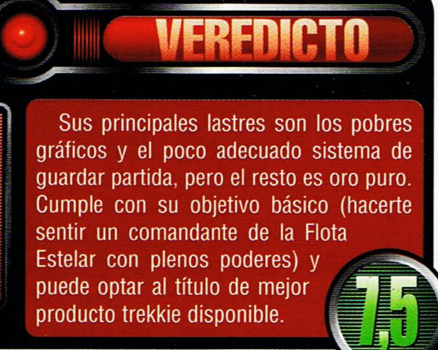
I-War 2 o el más antiguo *Wing Commander: Prophecy*. El espacio exterior ha tenido mucho mejor aspecto en otras ocasiones.

Intrigas raciales

El juego incluso ofrece efectos sonoros idénticos a los utilizados en la serie de televisión. Se trata de un buen recurso ambiental, pero no siempre están bien integrados (es frecuente oír una puerta que se abre y que luego no entre nadie en el puente). En cuanto a la banda sonora en sí, resulta excepcional: todas las sintonías se adaptan a circunstancias concretas y al ritmo al que se desarrolla la acción en cada momento.

Pero lo verdaderamente esencial es que este juego, pese a sus limitaciones, engancha como pocos. A medida que superas misiones, el complejo entramado de interrelaciones entre romulanos, cardasianos, klingons y la Flota Estelar se va complicando. Tus objetivos cada vez son más sofisticados y específicos. Pronto descubres que,







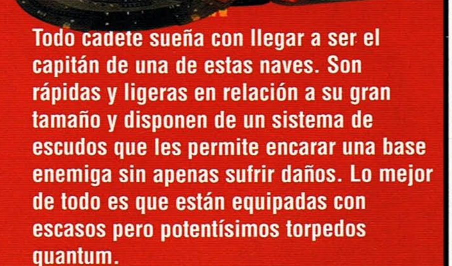
Duelo de titanes. La perspectiva táctica ideal para los giros de emergencia.

TU FLOTA PARTICULAR

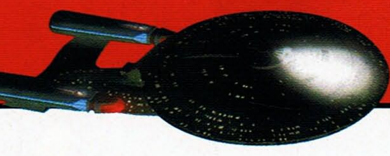
Durante la campaña individual, sólo puedes comandar dos naves de la Flota Estelar. No son muchas, pero al menos son las mejores, así que puedes darte por satisfecho.

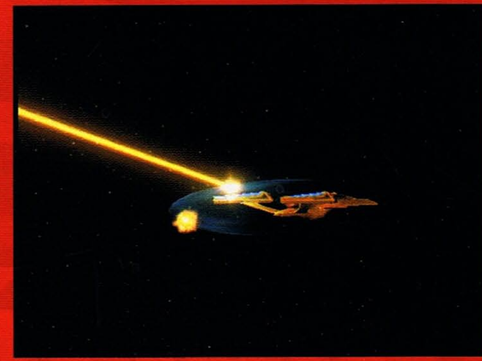
CLASE GALAXY

La flor y nata de las naves exploradoras antes de la creación del prototipo Sovereign. Aunque te la asignen como primera nave, estarás al mando de un auténtico buque de guerra estelar. Al igual que la clase Sovereign, dispone de ocho phasers y seis lanzatorpedos. Su estructura es muy robusta, aunque el escudo resulta insuficiente en encuentros con varias naves de envergadura.



Todo cadete sueña con llegar a ser el capitán de una de estas naves. Son rápidas y ligeras en relación a su gran tamaño y disponen de un sistema de escudos que les permite encarar una base enemiga sin apenas sufrir daños. Lo mejor de todo es que están equipadas con escasos pero potentísimos torpedos quantum.





Los escudos traseros son tu mejor aliado en situaciones críticas.

más que en el manejo de la nave, la extraordinaria complejidad del juego estriba en la necesidad de tomar decisiones acertadas con la máxima celeridad. Aunque la campaña es bastante lineal (raros son los momentos en que tus decisiones te llevan a cumplir misiones diferentes), son las pequeñas órdenes y el momento en que las das lo que marca la diferencia entre el éxito y el fracaso.

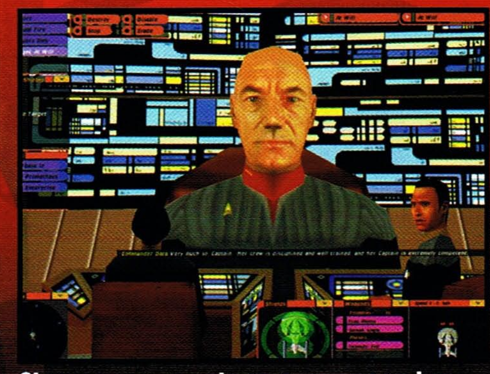
La mayoría de las situaciones se resuelven usando un poco de lógica, pero llegar un segundo tarde puede suponer la destrucción de la nave. Un claro ejemplo es la administración de energía. Si persigues una nave enemiga para realizarle un escáner, debes aplicar el máximo de energía a los sensores y motores, mientras que en el asalto a una estación enemiga tu prioridad son los escudos y el armamento. Si tardas más de la cuenta en equilibrar estos parámetros, es probable que la nave que persigues escape o que tu ataque acabe en catástrofe.

Dado que la partida no puede grabarse manualmente y las misiones son muy largas, es conveniente tomar las necesarias precauciones y recurrir a tu agilidad mental si no quieres verte repitiendo los mismos tramos de misión una y otra vez.

Cuestión de perspectiva

El juego no está traducido, sino que cuenta con estupendas voces y textos en inglés, incluida la voz del actor que encarna en la serie al comandante Picard. Es todo un detalle, pero de poco sirve si no sabes inglés. Como el juego tiene una trama densa, es casi imprescindible entender al menos algo de lo que te dicen. Aunque los oficiales suelen llevarte de la mano en muchas de las fases, perderte una línea de diálogo puede suponer que te equivoques de cuadrante o te quedes sin saber qué hacer.

Donde seguro que el idioma no supone un problema es en la opción multijugador. Aquí no hace falta entender los diálogos, porque no hay. Además, es una opción electrizante y muy divertida, aunque te veas obligado a recurrir a la vista externa para jugarla. Para que te hagas una idea, controlas las naves como si de personajes de *Quake* se tratara, aunque el ritmo de juego es mucho más lento, claro está. El caso es que dispones de una veintena de naves a elegir y puedes participar en combates a muerte de todos contra todos, por equipos y en partidas de ataque y defensa de bases. Es una opción que no hay que pasar por alto en caso de que decidas apostar por *Star Trek: Bridge Commander.*



Si no reconoces esta cara, es que no has tenido infancia o no tienes televisor.



La reproducción de daños permite hacerte una idea rápida del estado de las naves.



Cuidado con la oficial Saffi Larsen: es una arribista de primera.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Ascaron • EDITOR: Infogrames • PRECIO: 42,00 €

PATRICIAN II



Por J. Font

Bienvenidos a este cerebral recorrido por la Europa Atlántica del siglo XIII. *Patrician II* te propone todo un festín de gestión estratégica. Rico en platos nutritivos, pero con más tiempos muertos que los partidos de baloncesto desde que los televisan.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 450; 128 MB de RAM

aDeSe +13

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: 2 | LAN: 8 | Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: Español | Voces: Español

VEREDICTO

Un producto que puede producir súbitos recalentamientos neuronales. Completo, inteligente y complejo como pocos, *Patrician II* se desarrolla a un ritmo lento y con frecuencia monótono. Ideal para adictos a la meditación compulsiva y estrategas con delirios de grandeza.

6,5

Los patricios, en contra de lo que su nombre pueda hacer pensar, no eran la secta de adoradores de San Patricio, sino la élite burguesa que, gracias al comercio, consiguió hacerse con el control de algunas ciudades del norte de Europa a finales de la Edad Media. Su principal institución era la llamada Liga Anseática, que controlaba las rutas de intercambio comercial entre ciudades como Hamburgo, Colonia, Londres o Riga. En este circuito Atlántico es donde desarrollarán su actividad quienes decidan probar este juego. Tu objetivo consiste en convertirte en uno de los grandes magnates de la zona. Para ello dispones de dos campañas y una serie de misiones aisladas con objetivos concretos.

Empiezas en una posición modesta: eres tendero y dispones de un navío, una oficina comercial y unos cuantos doblones. Con esto debes poner en marcha tu imperio. Por supuesto, se trata de intercambiar unos productos por otros, pero sólo con eso no llegas a ninguna parte. La clave es invertir lo que ganes en transacciones favorables en la construcción de casas para atraer obreros o talleres para darles trabajo y, poco a poco, ir aumentando tu presencia en las ciudades que forman parte de tu ruta comercial. A la larga, tus objetivos consisten en convertirte en patricio, alcalde de tu ciudad y (con suerte) en jefe de la flota (Eldermann), o sea, en jefe de la Liga.

Tiendas virtuales

La mecánica inicial es bastante simple. Empieza por poner tu oficina comercial en marcha, carga tu barco de mercancías y parte en busca de nuevos horizontes. El juego alterna dos tipos de perspectiva distinta: una isométrica para las ciudades (que puedes modificar construyendo nuevos edificios y cuyos puertos son el marco natural

de los intercambios comerciales) y un mapa general del escenario.

Desde el mapa, puedes ordenar a los barcos que se dirijan de una ciudad a otra. Esta vista cuenta con una especie de niebla de guerra que impide ver el movimiento de los barcos de la competencia o detectar la presencia de piratas. De hecho, sólo los verás en caso de encontronazo o si han echado anclas en algún puerto. Esta perspectiva también te permite comprobar cuál es la carga de tus barcos y cuáles las demandas prioritarias de cada ciudad. Las travesías duran algunos días, y eso significa que las demandas pueden cambiar mientras tú surcas los mares.

Conseguir endosar las mercancías a un precio favorable no es fácil y, en muchos casos, los beneficios son mínimos. Puede que a final de mes, cuando tengas que pagar los sueldos de tus empleados, el negocio que en un principio parecía redondo quede reducido a unos cuantos doblones, calderilla para un hombre de negocios de tu talla.

La mejor opción para enriquecerse pasa por crear complejos sistemas financieros que te permitan obtener las mercancías a un coste razonable y contar con los barcos u oficinas comerciales suficientes para darles salida. Además, con esta acción consigues dos objetivos: enriquecerte y abastecer de productos tu ciudad.

Aires de grandeza

Lo segundo ayuda en tu imparable proceso de promoción política y social. Cada vez que un barco tuyo atraca en el puerto local cargado de los productos que tus conciudadanos demandan, tu popularidad sube como la espuma. Tampoco es mala medida organizar alguna que otra fiesta pública y correr con los gastos. Lo mismo pasa con medidas de corte populista, como la construcción de viviendas o centros sociales (hospitales y demás).

Todas las ciudades cuentan con sus correspondientes astilleros. En ellos puedes reparar tus barcos o encargar la construcción de otros nuevos, cada vez con mayor calaje y capacidad para transportar mercancías. Aun así, siempre te harán falta embarcaciones más ligeras para acceder a



Abrir oficinas comerciales en distintas ciudades te permite obtener más beneficios.



Los intercambios se centran en una veintena de productos diferentes.



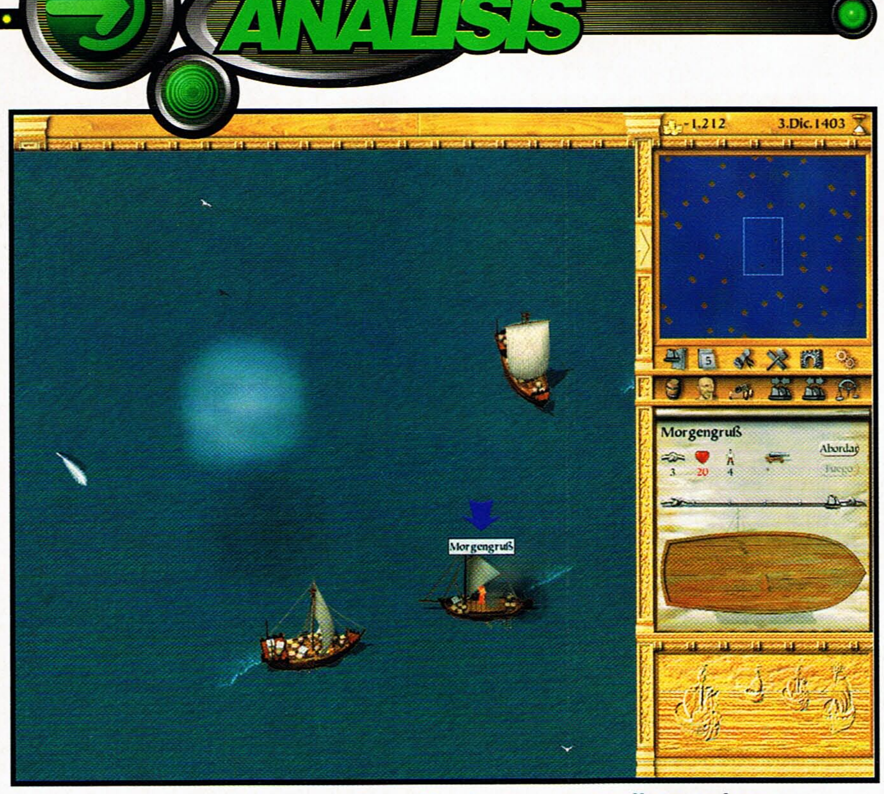
Las partidas que no pertenecen a las campañas son totalmente configurables.



Puedes ampliar tu flota e incluso mejorar y reparar los navíos maltrechos.



No faltan las noticias y los avisos, algunos más acertados que otros.



Los piratas son una de tus pesadillas. Si quieres, puedes pilotar tu barco durante los combates.

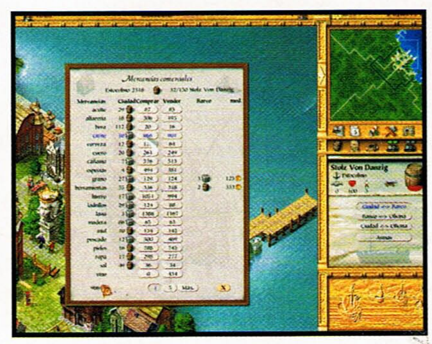
ciudades situadas tierra adentro, a orillas de algún gran río. También es conveniente armar tus barcos para protegerte de depredadores de alta mar.

Hasta aquí todo lo que tiene que ver con el juego limpio. Por supuesto, también puedes jugar sucio. Con unos cuantos cañones y un oportuno paso por la taberna para contratar a unos cuantos piratas, conseguirás una flotilla dispuesta a enriquecerte a base del pillaje. También encontrarás lugares públicos en los que obtener información o sobornar a personajes con influencias, pero en estos casos estarás arriesgando tu dinero y gran parte de tu reputación social. Si uno de estos personajes se va de la lengua, deberás pagar multas por instigación al delito y toda tu labor de relaciones públicas caerá en saco roto.

Al juego no le faltan fases de acción directa. Cuando tus navíos topan con barcos piratas, tienes la oportunidad de tomar las riendas para enfrentarte a ellos o, si lo prefieres, dejar la resolución del combate en manos de un sistema de estadísticas. Sin duda, la primera opción es bastante más atractiva. Puedes determinar la trayectoria de tu nave y anticipar su velocidad a partir del velamen desplegado y la dirección del viento. Para salir victorioso, debes encontrar el momento más oportuno para soltar una andanada o pasar al abordaje. En el segundo caso, el navío pasa a ser de tu propiedad si resultas victorioso y parte de tu tripulación pasa al nuevo barco para llevarlo a puerto. Probablemente necesite una buena reparación.

El énfasis está puesto en el comercio y la política, pero queda espacio para la acción directa

El otro foco de acción del juego son los denominados asedios. A veces, la situación política se complica y te ves obligado a adoptar medidas de fuerza. Puedes sufrir un molesto bloqueo comercial o el asalto directo a los negocios que hayas desarrollado fuera de las murallas de la ciudad. Si superas con éxito estos bloqueos, tu reputación aumenta de forma considerable. Claro que esta situación te puede poner en evidencia si ostentas algún cargo público y no hay una milicia lo suficientemente preparada para repeler el ataque enemigo.



En cada puerto debes tomar decisiones comerciales de muy grueso calado.

Concentración y paciencia

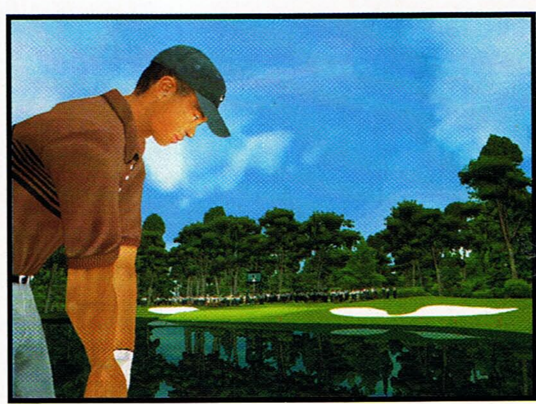
Como puedes comprobar, *Patrician II* está lleno de detalles a tener en cuenta a la hora de poner en marcha una estrategia adecuada. A pesar de que dispones de una interfaz sencilla e intuitiva, es imprescindible que te esfuerces en mantener la concentración y, sobre todo, que superes a base de paciencia las algo tediosas primeras horas de juego. Cuando consigues una flotilla decente y te estableces en otras ciudades, el juego gana en variedad y alicientes. Pese a todo, *Patrician II* sigue siendo un juego para estrategas entregados a la complejidad y perfectamente capaces de resistir la monotonía.



En *Patrician II* se construyen imperios a base de navegación y comercio. Puede ser toda una prueba de fuego si estás pensando en montar tu propio negocio.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Headgate • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 42,95 €





La edición 2002 de *Tiger Woods* no va a pasar desapercibida. Es más, **contrariamente a lo que suele pasar con actualizaciones de juegos deportivos, éste es distinto a sus predecesores.** Sí, es lo que siempre prometen. Pero esta vez es cierto.

Por A. Jiménez

TIGER WOODS PGA Tour 2002



VEREDICTO

Un paso de gigante con respecto a anteriores juegos de la serie. Por primera vez, *Tiger Woods PGA* supera en varios aspectos a *Links*. Su magnífico sistema de swing y el remozado motor gráfico te transportan virtualmente al campo. Lástima que los requisitos sean altos y no esté traducido.

7,5

Tiger Woods PGA Tour* lleva varios años dándose de bruces contra un muro infranqueable llamado *Links*, la licencia que Microsoft adquirió de Access Software. Electronic Arts realizó una jugada similar contratando a Headgate Studios (*Front Page Sports Golf*, *PGA Championship Golf 99* y *2000*) para revitalizar su franquicia, pero la falta de tiempo y su encorsetada interfaz hicieron del lanzamiento del año pasado toda una desilusión.

Pero el nuevo *Tiger Woods* es un juego que sorprende y convence desde el primer minuto. El menú está bien organizado, cuenta con música agradable y ofrece múltiples opciones. La presencia de 12 profesionales de la PGA, encabezados por Tiger Woods, y los numerosos modos de juego eran algo esperado, pero no lo era su nuevo sistema de retos, que te obliga a afrontar pruebas de toda índole para mejorar tu habilidad.

Técnicamente notable

Se incluyen seis campos reales: Pebble Beach Golf Links, Poppy Hills, Spyglass Hill, Sawgrass, Princeville y Royal Birkdale. Muy buena selección, con hoyos variados y la inclusión de un poderoso editor para crear recorridos a medida. Hasta se incluye un conversor de campos para anteriores entregas de *Tiger Woods* y *PGA Championship*.

El motor gráfico ha cambiado radicalmente. Ahora todo está en 3D, y al dinamismo visual de sus cámaras cabe sumar la libertad absoluta de movimiento, que permite recorrer el campo a vista de pájaro, girar en 360° en cualquier momento o seguir la pelota en el aire. La atención al detalle ha subido muchos enteros respecto al año pasado. Las copas de los árboles y banderas se agitan al viento, la hierba parece auténtica y los reflejos del agua son tan



Seguimos la pelota en cuanto abandona el tee. A la derecha, nuestro golpe analizado.

CINCO MINUTOS BASTAN

El juego incluye la opción de participar en pequeños retos para ganar puntos de habilidad. Éstos son algunos de los que vas a encontrarte:

PARES 3 Y 5



¿Tienes lo que hay que tener para solventar todos los pares 3 de un campo sin problemas? ¿Y todos los pares 5? ¿Y si te piden que lo hagas bajo par?

EL MÁS CERCANO



Otro jugador se ha picado contigo y te reta a ejecutar tres golpes desde un punto del campo. A ver quién de los dos deja la bola más cerca de la bandera.

FINAL DE TORNEO



Faltan tres hoyos para terminar y estás empatado en el liderato con otro golfista. ¿Serás capaz de templar los nervios si llegas a la *muerte súbita*?

Es uno de los mejores juegos de golf y, sin duda, el más accesible

convincentes que casi apetece pasar al otro lado del monitor para darse un chapuzón.

El sonido de los golpes y los efectos ambientales están muy bien conseguidos, aunque los comentarios están en inglés. También destacan las animaciones de los golfistas y la física de la pelota, particularmente creíble en momentos de fuerte viento.

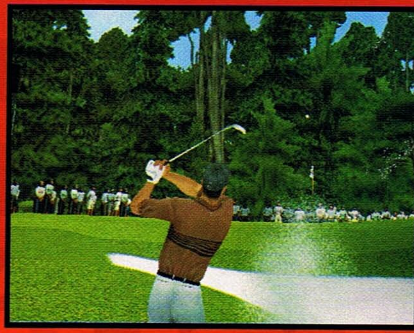
A este *Tiger Woods* no le faltan pequeños defectos. Si bien es una gran idea volver invisible al público u otros objetos cuando molestan visualmente, hay fallos gráficos en lo que a detección de sólidos se refiere. Tampoco faltan *bugs* que generan cuelgues de vez en cuando. Aunque peor resulta el bajo rendimiento en imágenes por segundo del programa incluso en compatibles potentes. Sus requisitos de hardware son el precio a tanto esplendor gráfico. Necesitas una aceleradora muy potente y un PC de última generación si quieres disfrutar al máximo, y aún en niveles medios resulta muy exigente. Esperemos que un parche mejore un poco la situación. El juego lo merece.

Esa maravilla llamada TrueSwing

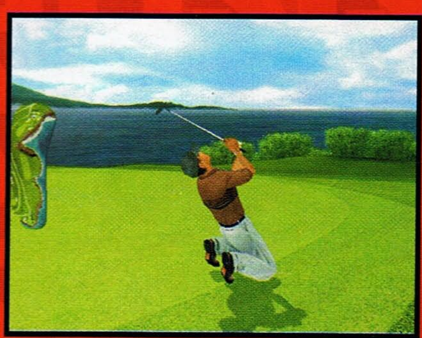
Una característica notable es que puedes jugar mediante los dos o tres clics de toda la vida o emplear el sistema *TrueSwing*, que te ahorra las frustraciones de siempre, porque ahora la interfaz es casi perfecta. En la parte inferior derecha, recibes información detallada del golpe realizado, si la velocidad del swing ha sido correcta, dónde has golpeado la pelota, si va con efecto y cuál es la potencia generada.

Una sensación muy reconfortante te embarga en los *drives*, *chips* y *putts*. Incluso en los golpes para sacar la bola de un búnker te sientes cómodo e intuyes en todo momento lo que debes hacer sin necesidad de comprobar la información suplementaria disponible en pantalla. Si quieres jugar al golf en tu PC emulando el movimiento del swing con tu ratón, no encontrarás mejor programa que *Tiger Woods 2002*.

Éste es uno de los mejores juegos del género y, sin duda, el más accesible a todo tipo de usuarios. Felicidades a EA Sports y Headgate Studios por perseverar en su intento de realizar un gran programa de golf. Esta vez sí que está a la altura de esa leyenda del deporte que es Tiger Woods.



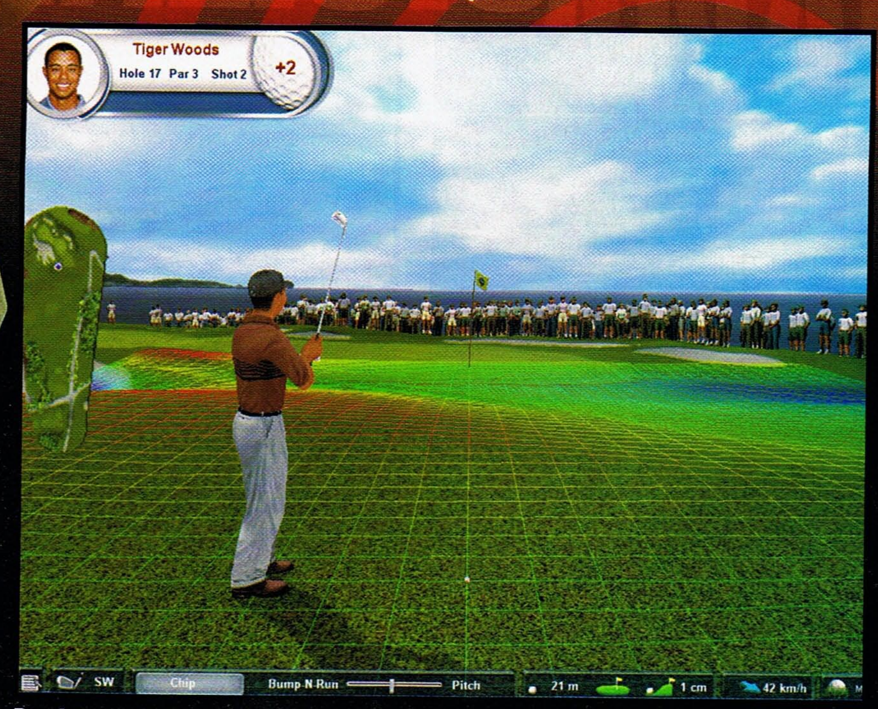
Sacar la bola del búnker requiere delicadeza, precisión y mucha suerte.



Tiger se desespera por fallar ese putt mientras nosotros la tomamos con el ratón.



No hay punto del campo en el que no puedas situar la cámara.



Puedes emplear una malla de colores para ayudarte a "leer" el green en los chips.

GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** Ultimation • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 42,04 €



DESTROYER COMMAND

Ultimation anunció hace tiempo que *Silent Hunter II* iba a tener un hermano. En él, **surcas los mares en plena Segunda Guerra Mundial a bordo de un destructor**. Los submarinos que antes controlabas son ahora el peor de los obstáculos para arribar a buen puerto.

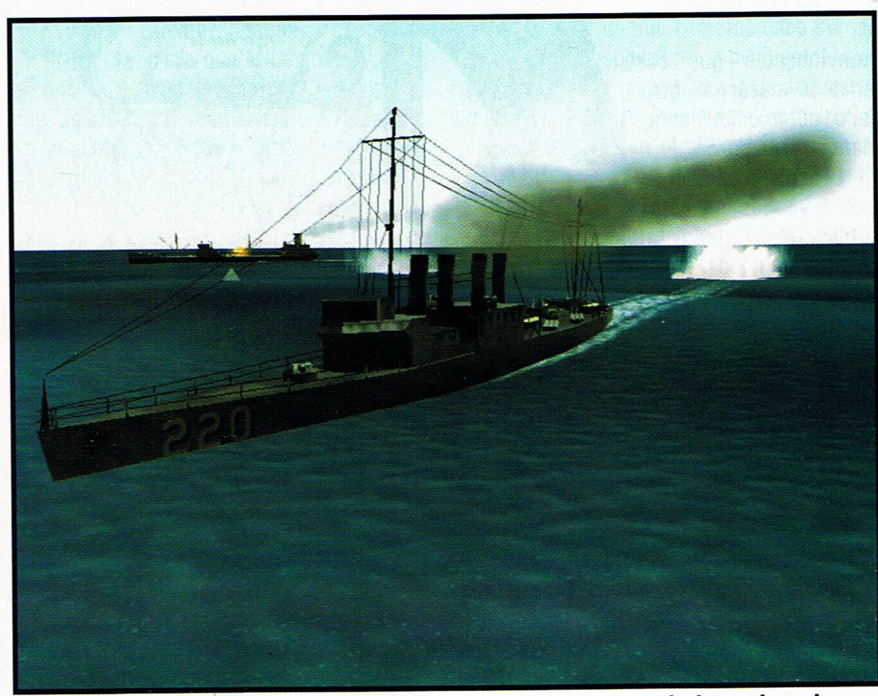
Por E. Artigas "Tuck"



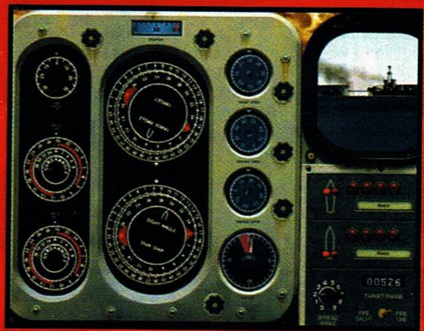
Desde el mapa se controlan mejor las batallas con múltiples embarcaciones.

El principal reclamo de *Destroyer Command* era la posibilidad de combatir desde la superficie contra los submarinos de *Silent Hunter II*. En un principio esta atractiva opción no estaba disponible, pero por fin se han puesto al alcance de los usuarios los parches que sirven para hacer compatibles ambos simuladores navales. Los encontrarás en www.ubi.com. Con esta nueva opción, *Destroyer Command* gana mucho interés. Entre sus virtudes, destaca su interfaz altamente intuitiva, que hace que te encuentres navegando al minuto y medio de ejecutarlo en tu PC. En cuanto empiezas, llama la atención lo mucho que se parece en ciertos detalles a *SHII*. Por ejemplo, las teclas son casi las mismas. Gracias a ello, puedes navegar con soltura a los diez minutos si has probado el simulador de submarinos. De todas formas, los parecidos entre uno y otro pronto se acaban.

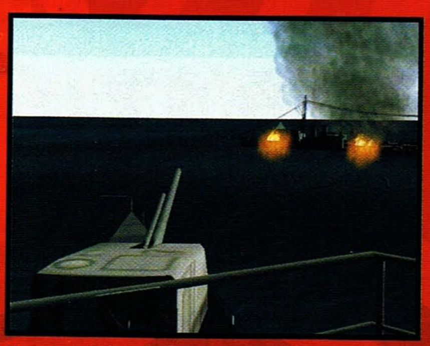


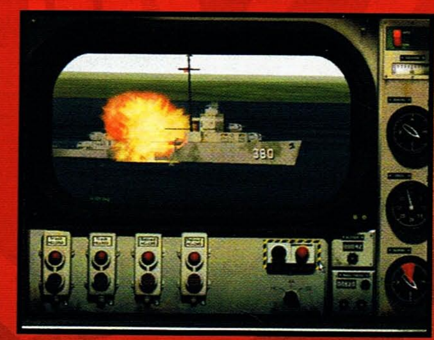


Las cargas de profundidad ayudan a proteger tus convoyes de los submarinos.


Cuando domines los torpedos, verás lo útiles que resultan.


Contemplar un hundimiento desde esta distancia es espectacular.


Es muy útil controlar el rumbo desde la cubierta de observación mientras los cañones disparan solos.


Las explosiones, el humo y los impactos han mejorado respecto a *Silent Hunter II*.

¿Inmersión? ¡Nos hundimos!

Si has probado *Silent Hunter II*, te habrás acostumbrado a unos procedimientos de combate determinados que ahora debes olvidar. ¿Cuál es el problema? Suena obvio, pero en *Destroyer Command* estás al mando de un destructor y no de un submarino. Aunque lo sabes, la costumbre hace que no seas plenamente consciente de ello hasta que entras en combate con otro buque. Es entonces cuando percibes que algo haces mal, porque te acribillan una y otra vez. No tienes escapatoria, porque no puedes sumergirte. Si viene un avión, eres atacado, si se te acerca un barco enemigo más rápido que tú, no puedes huir; si atacas un acorazado, éste te hace trizas; si te localiza un submarino, apenas sabes de él hasta que es demasiado tarde...

Ya lo ves, hay muchas formas de ser destruido en este simulador naval si no actúas como debes. Por suerte, también cuentas con muchas maneras de destruir: desde cañones antiaéreos de 20 y 40 mm a cargas de profundidad, torpedos y, cómo no, las baterías de cañones principales de cinco pulgadas.

Como ahora combates en el bando aliado (y los aliados nunca van solos), puedes mandar una agrupación naval y dar órdenes a los buques de tu grupo. Ensayar formaciones, ataques coordinados y demás es algo a lo que tienes que acostumbrarte. Esto requiere un poco más de tiempo, pero es lo que más satisfacción da: al entrar en liza con una agrupación naval enemiga se desata un poder destructivo inusitado. Decenas de cañones detonan a la vez en las otrora tranquilas aguas. La sensación que produce sobrevivir a semejante enfrentamiento y contemplar el atardecer desde el puesto de observación mientras el enemigo arde y se hunde resulta indescriptible.

Ensayar formaciones y ataques coordinados es algo a lo que tienes que acostumbrarte

Zafarrancho de combate

Un simulador de un buque de guerra antiguo no tendría sentido sin esta típica orden. Por ello cuentas con un gran número de puestos desde los que controlar la acción. De todas formas, lo cierto es que algunos de ellos son totalmente prescindibles.

Existen muchas maneras de manejar tu destructor, desde la vista externa hasta el mapa, sin olvidar la posibilidad de apuntar personalmente desde todos los puestos artillados del navío. Las pantallas del sónar y el radar recuerdan a *Silen Hunter II*, aunque hay algunas posiciones nuevas, como la del control de torpedos, que en este caso es orientable a los lados, o la de las cargas de profundidad. Mientras usas cualquiera de ellas, el resto pasa a modo automático para que puedas concentrarte sólo en lo que haces.

Todo ello lo desarrollas en las dos campañas, de 20 misiones cada una, en las que la dificultad aumenta paulatinamente. Llega un punto en el que casi debes dejar de estar pendiente de tu barco para visualizar la batalla entera desde el mapa. Sólo así puedes determinar la mejor estrategia en cada momento y de paso controlar un poco los desaguisados que arma la IA de los otros barcos: con demasiada frecuencia se observan embarrancamientos, torpedos que aciertan en blancos del mismo bando, colisiones entre destructores o bombarderos polimotores que ingenuamente te atacan en vuelo bajo y nivelado.

En definidas cuentas, *Destroyer Command* arrastra pequeñas deficiencias de *Silent Hunter II* y mejora algunos aspectos en los que el primero cojeaba. Tal vez es producto de la resaca de agua de mar de los dos títulos de Ultimation, pero lo cierto es que, superados los problemas de conectividad iniciales entre este título y su hermano gemelo, *Destroyer Command* navega viento en popa Nunca hasta ahora se habían podido recrear las batallas navales de la Segunda Guerra Mundial como hasta ahora.

GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Silver Style/JoWood • **EDITOR:** Zeta Games • **PRECIO:** 17,99 €

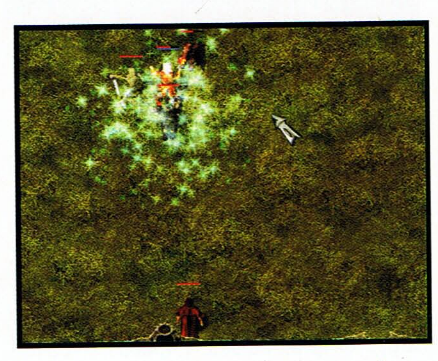




Hace años que a *Baldur's Gate* no dejan de nacerle hijos más o menos bastardos. Lógico, hablamos del juego que mejor encarna una forma determinada de entender el rol virtual. **Todo el mundo quiere parecerse a los mejores.**

Por J. J. Cid

GORASUL
El Legado del Dragón



El día que Dios repartió inteligencia artificial, muchos de estos enemigos faltaron a clase.



Diseñar un juego de rol no es tarea fácil. Antes bastaba con tener una buena idea y proponer situaciones atractivas para convencer a los incondicionales. Ahora, para que un juego triunfe, debe tener una base técnica adecuada. Conscientes de ello, en Silver Style han tomado como referente el *Baldur's Gate* de BioWare.

Los enemigos rara vez son un verdadero reto y el resultado de los combates es predecible

El juego empieza poniéndote al día de la historia de Raszondas, un joven criado por un dragón. Gracias a su contacto con la criatura, el joven hereda grandes poderes y dedica su vida a la lucha contra el mal. En el momento en que asumes el control de Razondas, el valiente paladín acaba de volver al mundo de los vivos. Ha resucitado, pero padece amnesia, así que no sabes por qué ha vuelto ni cuál es su misión. Tu objetivo consiste, precisamente, en descubrirlo.

La creación del personaje es bastante sencilla. Basta con ir asignando las bonificaciones sobre las características que definen las habilidades de Raszondas. Las profesiones disponibles son las clásicas en estos juegos con el añadido del juez de espadas, que viene a ser una variante del típico paladín. Lo que más me ha llamado la atención de este proceso es la parte en la que tienes que definir las características de tu arma. Podemos crear una con más o menos precisión, resistencia, inteligencia (sí, aunque suene extraño), coraje y ego. Lo curioso es que en el transcurso del juego interactúas con esta arma como si fuese un personaje más, manteniendo conversaciones e incluso otorgándole puntos de experiencia para que mejore sus características.

"Homenaje" a un clásico

El juego se desarrolla según las pautas establecidas por *Baldur's Gate*. Los iconos de

BUENAS INTENCIONES

Aunque el juego se ve lastrado por algunos problemas técnicos, aporta buenas ideas que vale la pena destacar.

TÚ DECIDES EL TIPO DE JUEGO
¿Acertijos difíciles o combates complicados? Eres tú el que decide qué tipo de partida quieres jugar.

ARMAS CON PERSONALIDAD
Muy al estilo de los libros de Elric de Melniboné y su espada Stormbringer. Tu arma tiene vida propia y se comporta como un personaje más.



INCLUSIÓN DE MINIJUEGOS
El desarrollo del juego está salpicado por algunos minijuegos. No influyen decisivamente en la aventura, pero aportan variedad a su desarrollo.



VARIEDAD DE SITUACIONES
Cada escenario se resuelve de forma diferente, ya sea organizando la defensa de un lugar o tomando al asalto una caverna llena de trolls.



ACERTIJOS Y ADIVINANZAS
Algunos pierden algo de sentido con la traducción del alemán al inglés y del inglés al castellano, pero siempre es de agradecer que no todo sea combate.

acción en pantalla son casi idénticos. También lo es la forma elegida para interactuar con el entorno y los personajes, ya que el cursor cambia según la acción que realices. El combate se lleva a cabo de forma similar: basta con que selecciones tu objetivo para que el personaje persiga al enemigo seleccionado. Es un sistema eficaz, pero bastante soso. Los enemigos rara vez suponen un reto de altura y el éxito o fracaso depende de variables en general fáciles de predecir.

Una de las primeras decisiones que debes tomar es cómo quieres que tus personajes progresen. Pueden avanzar resolviendo acertijos y puzzles o, en el otro extremo, demostrando su capacidad en una sucesión de durísimos combates. Ninguna de las dos opciones está demasiado bien resuelta: en la primera abundan los acertijos sin lógica y, si escoges los combates, el juego pierde demasiado interés y su desarrollo se vuelve monótono.

Yo ya no honor, yo petanca

El argumento resulta demasiado predecible. Su desarrollo está mal diseñado, ya que las misiones secundarias parecen estar metidas con calzador y responden a una estructura en exceso lineal: debes resolverlas en un orden predeterminado. Por su parte, los diálogos con los personajes carecen de interés, aunque, eso sí, deparan verdaderas cumbres de la lírica en castellano como "Tú poderoso guerrero. Yo ya no honor. Tu nuevo general ejército Trasgo. Yo petanca."

Una pena que la realización final no esté a la altura del cúmulo de buenas ideas en que se sustenta el armazón de *Gorasul*. Aun así, se deja jugar con facilidad y resulta un buen entretenimiento para ratos muertos. La época romántica en la que a los jugadores de rol no nos importaban los gráficos ha pasado. Ahora exigimos el mismo nivel que en los demás géneros. Y es que no sólo con buenas intenciones se crea un buen juego.



Los hechizos, aunque no tienen mal aspecto, parecen algo descafeinados.



Para desplazarte de una zona a otra, basta con señalar el destino en el mapa.

Nuestra espada le tiene unas ganas especiales a determinado tipo de enemigos.



El parecido gráfico con *Baldur's Gate* es más que evidente.

GÉNERO: Puzzles • **DESARROLLADOR:** Team 17 • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 36,03 €





WORMS BLAST

Por S. Sánchez

Ya empiezan a asomar los primeros juegos con espíritu veraniego. Las minúsculas larvas han dejando temporalmente su pequeña guerra civil para dedicarse a la logística. Si no lo mezclas con mayonesa, puede que **hasta te siente bien esta nueva receta con inconfundible sabor a gusano**.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII 350; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 450; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: 2 · LAN: ✗ · Internet: ✗

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: ✗

VEREDICTO

Un juego con gráficos simpáticos y opciones uno contra uno peligrosamente adictivas. Por desgracia, eso es todo. Los ocho modos que forman la opción de juego versus son el único interés de este modesto título, con mención especial para el logro de mejorar la jugabilidad del clásico *Bust-a-Move*.

6,5

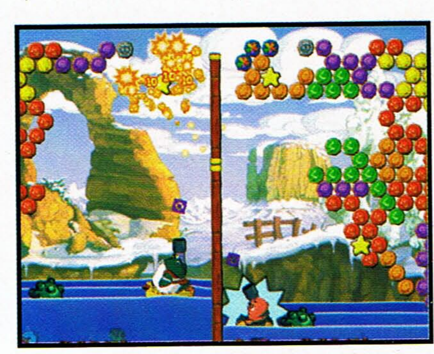
Las criaturas de la serie *Worms* llevan años enfrascadas en un conflicto interno del que tal vez no deberían haberse apartado. Aun así, esta incursión en territorio arcade, tras varios juegos que podríamos describir como de estrategia de brocha gorda, también tiene su interés. Si empiezas el juego en modo misión, resulta difícil hacerte una idea clara y precisa de qué va esto. Desde el principio puedes elegir entre una amplia galería de simpáticos personajillos, de los que sólo dos son gusanos.

El objetivo de las misiones individuales consiste en abrirse paso hasta llegar al centro del mapa. Todas ellas tienen un escenario acuático, y tu protagonista se desplaza en una pequeña embarcación. Aunque hay pequeñas variaciones de objetivos concretos, la mayoría se reducen a hacer un uso lo más certero posible de tu bazuca.

Pese a que utilizas munición de grueso calibre, tu éxito es más cuestión de cabeza que de habilidad. Básicamente, tienes que optimizar tus movimientos para conseguir hacer todo lo que se te pide en un tiempo limitado. Si realmente te apasiona la idea de plantarte delante de un juego y analizarlo minuciosamente para descubrir cuál es la manera correcta de avanzar en él, puede que llegues a disfrutarlo, pero a mí muchas de las misiones de *Worms Blast* me han parecido la antítesis de la diversión.

Jugosas alternativas

Por suerte, estas misiones son sólo una parte del juego. Un segundo modo es el llamado "de torneo", y aquí las cosas empiezan a ponerse de lo más interesantes. Las similitudes con el archiconocido *Bust-a-Move* son más que evidentes, ya que se trata de ir derribando bloques que van descendiendo por la pantalla. La variante principal es que no sólo los bloques son de diferentes colores, sino también los disparos de tu arma. Si coincide el color de tu disparo con el bloque, se evaporan éste y los adyacentes del mismo color, con lo que se va despejando la pantalla. El objetivo del juego varía: a veces debes hacer desaparecer los bloques que van descendiendo y otras, acertar a las



Ambos jugadores han lanzado una mina, pero sólo uno ha caído en la trampa.



No perder los nervios es básico para resolver los puzzles, aunque estés con el agua hasta el cuello.



Lo admito, era un disparo fácil con el que hemos podido engrosar la puntuación final.

dianas situadas entre bloques incoloros y por tanto imposibles de destruir.

Si todo se limitase a los dos modos de juego descritos, *Worms Blast* no sería más que un juego de puzzles tirando a flojo, pero el caso es que incluye una joya escondida: su hiperadictivo modo versus, en el que puedes jugar contra el ordenador o compartir PC y descargas de adrenalina con un amigo. La diversión corre a cargo de un aluvión de modos de juego distintos. El estándar es el de "combate a muerte", en el que, más que de destruir el máximo de bloques posibles, se trata de acabar con tu oponente. Con la pantalla dividida en dos mitades, cada uno de los rivales debe ir dando buena cuenta de los bloques que van descendiendo y hacer caer las cajas sorpresa que se sostienen en éstos, ya que así se consiguen armas y extras que te permiten acabar con el enemigo.

El juego incluye una joya escondida: su hiperadictivo modo de enfrentamientos cara a cara

El toque gusanil

Además de los gráficos, las armas también dan el toque *Worms* al juego. No es que sean de una gran variedad, pero algunas resultan realmente divertidas. Imagina que estás en plena partida y que tu oponente está concentrado en acabar con los bloques que se le vienen encima. Es el momento ideal para lanzarle un torpedo traicionero, un grupo de pirañas hambrientas o unos nubarrones que cubran buena parte de su media pantalla y le impidan ver. Pero deberás ser certero con tus disparos si no quieres sufrir una divertida represalia: en caso de que uno de tus disparos no acierte a ningún objetivo, ya sea porque se salga de la pantalla o porque haya caído al agua por falta de potencia, caerán del cielo objetos tan inverosímiles como una nevera o una bala de cañón. Si no los esquivas a tiempo, tu barra de vida sufre las consecuencias.

En situaciones como la anterior, es cuando más se notan las diferencias entre personajes. Algunos son rápidos pero menos resistentes a los impactos, mientras que otros resultan lentos pero sólidos como verdaderos tanques.

Una de las sorpresas (y no precisamente agradable) de *Worms Blast* es que pide una tarjeta gráfica de 16 MB. Se trata de algo muy extraño en un juego de sus características, ya que sus gráficos son tan simpáticos como simples. En cuanto al sonido, *Worms Blast* sólo destaca por sus más bien pobres prestaciones: algo de música veraniega acompañada por las monótonas voces de los personajes. En fin, que si no fuese por su electrizante modo versus, este juego no habría por dónde cogerlo. Quizá el CD de Worms Pinball que Ubi Soft ha anunciado que acompañará al juego compense en parte sus limitaciones.



Parece fácil, pero quizás deberías saber que esos bloques van descendiendo.



En ocasiones se abre el muro de división. Es el momento de atacar al adversario.



GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Anco • **EDITOR:** Acclaim • **PRECIO:** 17,95 €

KICK-OFF 2002

Apunta, dispara y corre. Desde *Total Soccer 2000* no se veía **un juego de fútbol en perspectiva cenital, veloz y arcade que bebiera directamente de las fuentes** del *Kick-Off* original, un título mítico.

Por A. Jiménez

No es normal que transcurrida una década haya programas que sigan en boga, haciendo gala de virtudes que no han quedado en desuso. *Kick-Off* y *Kick-Off 2* mantienen una cohorte de seguidores acérrimos cuya fidelidad va más allá del culto sentimental. Para ellos no hay *FIFA*, *Actua* o *UEFA* que valgan frente a las creaciones de Dino Dini, cuyos gráficos, estrategia y testeo encargó a Steve Screech. Éste último es el único autor de *Kick-Off 2002*, una actualización del original que sirve al mismo tiempo de homenaje, ya que no se han alterado sus características básicas.

Hay pequeñas mejoras visuales, con leves retoques tridimensionales y resoluciones de hasta 1.280 x 1.024, y se incluyen las nuevas normativas, pero el tiempo no pasa en balde. Aquellos gráficos que en su día justificaban la necesidad de alcanzar 50 imágenes por segundo, ahora parecen haber perdido su sentido.



Delantero y portero en un mano a mano sin igual. El que no corre, vuela.

¿Vuelve la moda retro?

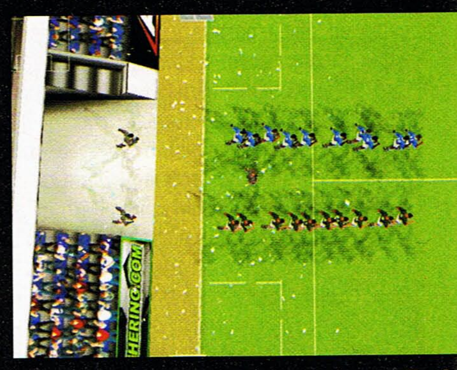
El transcurso del partido, más arcade que otra cosa, se resume en un frenético ir y venir del balón que parece botar entre los jugadores. Controlarlo no es tarea nada sencilla, pero al menos todos los pases y disparos, a excepción de los globos, se ejecutan con un solo botón, mientras que los efectos surgen de los movimientos del mando.

Las 204 selecciones nacionales presentes te permiten organizar muchas competiciones. De todas formas, los jugadores no son reales, con lo cual es necesaria una intensa labor de edición o bien buscar archivos que otros usuarios compartan en Internet para modificar sus nombres.

Sus repeticiones, potente IA, selección de estrategias y editor no compensan la falta de efectos climáticos, comentarios y modo multijugador excepto en un mismo PC. *Kick-Off 2002* supone una buena dosis de diversión tan apasionada como retro, aunque resultará incomprensible para la mayoría de los que descubrieron el fútbol virtual de la mano de *FIFA*. Para ser justos, este *remake* sólo cobra pleno sentido para todos aquellos que en su momento probaron el *Kick-Off* original y sientan algo de nostalgia.

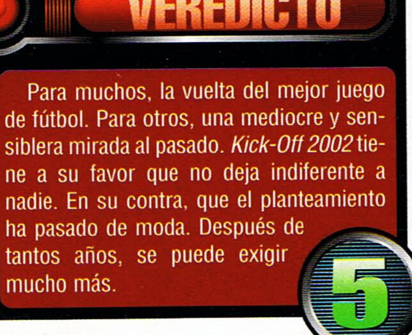


Puedes alejar la cámara para obtener una mejor perspectiva.



¡Los jugadores saltan al campo y una lluvia de color inunda el estadio!





GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Virtual X • **EDITOR:** Ubi Soft• **PRECIO:** 41,95 €

TRAINS & TRUCKS TYCOON

Una reciente encuesta afirma que son **muchos los niños que de mayores quieren ser maquinistas o veterinarios, así que hagamos realidad uno de nuestros sueños infantiles** y subámonos a la locomotora. Lo de los animales ya llegará.

Por G. Masnou

Los juegos de gestión son como aquel jornalero del fútbol que juega en una plantilla cuajada de estrellas. Los focos nunca se posan sobre él, pero su honestidad y su trabajo hacen tanta falta en el campo que suele tener un hueco reservado en la alineación. Este tipo de juegos también se mantienen en un discreto segundo plano, pero venden, convencen y hasta despiertan pasiones entre aquellos que no prestan atención a los cantos de sirena de los géneros de moda.

La cantidad de títulos de este tipo que han aparecido en los últimos meses hace pensar que tal vez estén a punto de abandonar la semiclandestinidad para situarse en la primera línea de frente. Pero, por otra parte, con títulos como este *Trains & Trucks Tycoon*, mucho me temo que pueden seguir siendo minoritarios durante mucho, mucho tiempo.

Una vez completada la instalación del juego, la mejor opción es sumergirse en el algo confuso tutorial. Su curva de aprendizaje es durísima y las lecciones plantean incluso más dudas que las que aclaran, pero adentrarse a pecho descubierto en la campaña sería casi un suicidio.

Amanece que no es poco

Cuando estás en condiciones de pasar a la verdadera acción, las cosas mejoran. Una interfaz asequible invita a progresar y expandir tus redes de comercio y transporte hasta los confines del enorme mapa. En la mayoría de misiones dispones de un tiempo limitado en el que debes cumplir con una serie de objetivos, como trasladar cierta cantidad de gente de una ciudad a otra o cruzar un inmenso sistema montañoso cavando numerosos túneles en sus entrañas. Y todo bajo un lujoso aspecto 3D digno de los mejores juegos de estrategia en tiempo real.

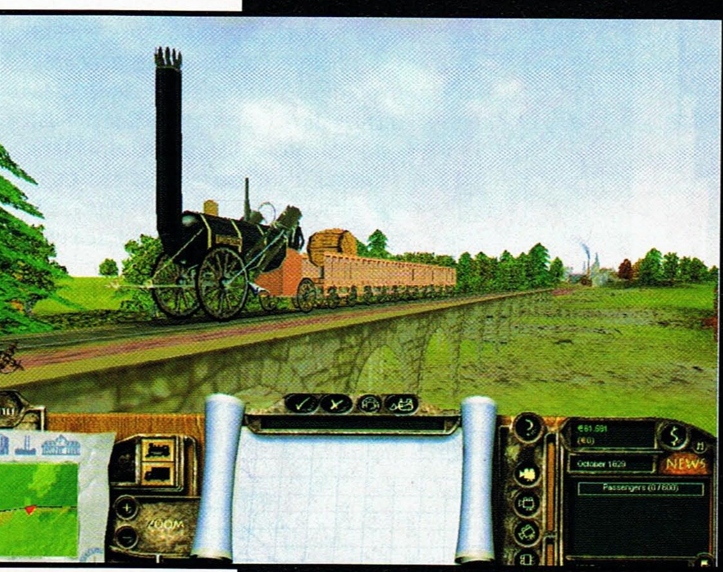
No obstante, los aspectos positivos terminan aquí. El principal escollo de *Trains & Trucks Tycoon,* aparte de no incorporar ningún tipo de opción multijugador, está en la nula aportación de ideas frescas. Avanzar en el longevo y poco variado modo campaña incluso puede convertirse en algo rutinario. La moraleja está clara: quien mucho abarca poca aprieta.



Algunos escenarios de basan en ciudades reales. En la imagen, Londres.



La mecánica para expandir tu imperio de camiones y el de trenes es casi idéntica.



Existe gran variedad de locomotoras. Cuando más rápidas son, más progresa tu negocio.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 266; 32 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 64 MB de RAM

aDeSe +13

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

VEREDICTO

A pesar de contar con una gran cantidad de modos de juego y un acabado gráfico delicioso, *Trains & Trucks Tycoon* no ofrece nada que no brindaran años atrás clásicos de la talla de *Railroad Tycoon* o *Transport Tycoon*. Un juego de gestión descafeinado, reiterativo y algo falto de personalidad.

5



ACCIÓN

Por J. Ripoll

Desconectado

Los padres obligan a estudiar más a sus hijos. Los hijos obligan a trabajar más a sus padres. Aunque provoque desgana y abatimiento enfrentarse a asignaturas que conjugan lo inútil con lo críptico y luchar con clientes maleducados o jefes con aspiraciones, tanto unos como otros se ven obligados a hacerlo.

No pretendo gastar una columna lanzando consignas de revolucionario de sofá, sino dejar claro que todos aceptamos sacrificios y que nada tiene de extraño que los diseñadores le nieguen riqueza a su juego para satisfacer las órdenes de sus padres económicos, sus celadores creativos, en definitiva, "los de arriba". Si ellos dicen que hoy en día lo que vende es el modo multijugador, los de abajo se ponen los trajes de "copy y paste" y, a ritmo de plagio sin maquillar, diseñan una opción que finalmente nadie probará. Pero eso sí, los de arriba podrán ir de feria en feria proclamando que su juego es mucho más que una experiencia solitaria: representa también todo un reto on line. Cierto, es un reto encontrar a alguien en el mundo que quiera jugar contigo.

Aún quedan muchos jugadores que no necesitan un modo multijugador de compromiso

Son muchos los buenos juegos de acción que no han alcanzado la grandeza porque parte del esfuerzo se perdió en el diseño de tristes mapas deathmatch. Hay excepciones, claro. Y ojalá esa excepción fuese norma, pero ese sueño sigue siendo quimera. Por eso, convendría recordarle a los de arriba que aún quedan muchos jugadores que disfrutan con una buena aventura en solitario sin necesidad de un modo multijugador de compromiso. Ojalá los de arriba sean capaces de ver más allá de un presente en el que la tradición hace tiempo que devoró al riesgo. ■

jripoll@ixoiberica.com



ESTRATEGIA

Por J. Font



Belleza inteligente

Aunque parecía que las 3D iban a convertirse en un estándar indiscutible en el género, los hechos son tercos y demuestran que las 2D se resisten a desaparecer. El motor bidimensional de *Age of Kings*, desechado por Ensemble, vive una segunda juventud gracias al reciente *Star Wars: Galactic Battlegrounds* y al próximo *Rise of Nations*, dos títulos ambiciosos que lo utilizan. Una vez más queda demostrado que el género de la estrategia es flexible y que si una fórmula de juego funciona, las cuestiones técnicas pasan a segundo termino.

La clave sigue siendo que se nos permita tomar decisiones complejas y se nos obligue a exprimirnos la sesera. Un paseo por la Red permite hoy, en los albores del siglo XXI, descubrir juegos técnicamente simples pero capaces de competir en términos de diversión pura con el esplendor poligonal de los juegos "de nueva generación". Por ejemplo, *Artifact*, un universo de estrategia persistente en que los jugadores persiguen la acumulación de poderosas reliquias. O *Starships Unlimited*, un juego de colonización espacial con un árbol tecnológico de 150 inventos repartidos en cuatro eras y en el que, además de los combates, el comercio y la diplomacia juegan un papel fundamental. Ambos tienen en común que (pese a un apartado gráfico a años luz de los deslumbrantes *Empire Earth* o *Warcraft 3*) ofrecen estrategia de la buena. Y en dosis industriales. Lo mismo sucede con *Europa Universalis 2*, un juego de estrategia por turnos de alta escuela. Para bien o para mal, los juegos "inteligentes" aún resisten comparaciones con los "bonitos" pese a los avances tecnológicos. ■

Si una fórmula de juego funciona, las cuestiones técnicas pasan a segundo término

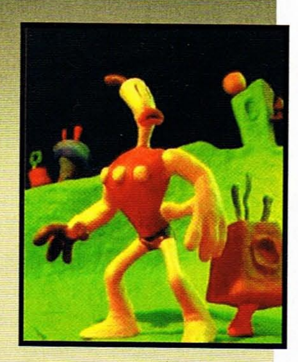
jfont@ixoiberica.com



AVENTURAS

Por G. Masnou

El estímulo original

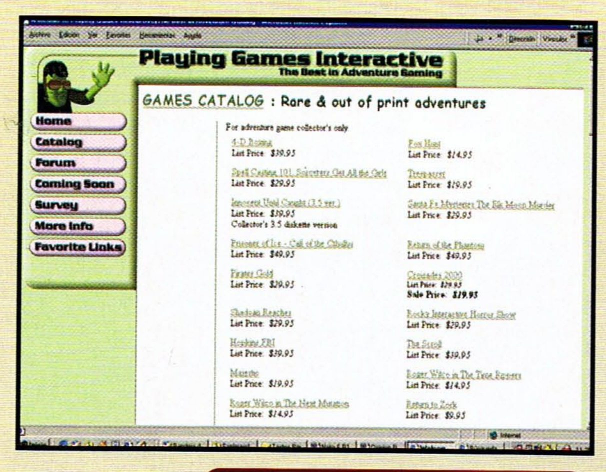


El coleccionismo "profesional" no es sólo un coto para amantes de los viejos discos de vinilo o adoradores de películas de serie B en formato Betamax. En el universo del software lúdico para PC también hay aficionados dispuestos a indagar en el más recóndito de los tugurios en busca de piezas de software curiosas e inclasificables. Eso sí, reunir una colección de juegos que sea la envidia de todo el vecindario está sólo al alcance de aficionados curtidos y con poder adquisitivo. Y parece que son los devotos de las aventuras gráficas quienes mejor encajan en esta descripción.

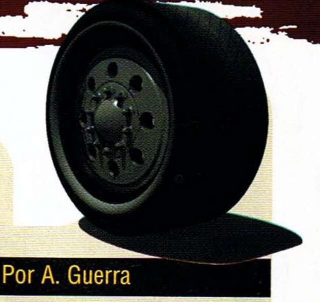
Hay todo un universo dedicado a la compra-venta de aventuras antiguas en su edición original, ya sea en los mercadillos de las grandes ciudades, tiendas especializadas (muy escasas en nuestro país) o en Internet. Acudir a www.playinggames.bigstep.com es zambullirse de lleno en la exploración de la historia de los videojuegos. Aquí podrás encontrar multitud de aventuras ya descatalogadas a precios que van desde los atractivos entre 14,95 y 29,95 dólares (14/28 euros) de *Alone In the Dark 2*, *Chronicles of the Sword* o *Riddle of Master Lu*, hasta los entre 150 y 250 dólares (142/237 euros) de joyas tan difíciles de localizar como *The Gene Machine* o *The Neverhood*.

Los aficionados a las aventuras gráficas tal vez sean los que sienten mayor pasión por el coleccionismo

En un contexto dominado por la piratería y la falta de pasión por lo genuino, conforta ver el valor que los buenos aficionados dan a las piezas de colección, así que ni se te ocurra tirar a la basura tus viejas aventuras: quién sabe, tal vez un día valgan millones. ■



gmasnou@ixoiberica.com



CARRERAS

Por A. Guerra

Vuelve el gran circo

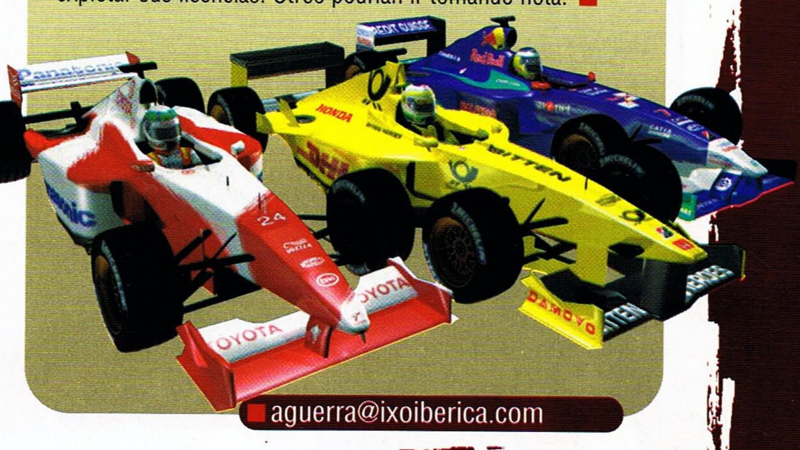
Hace unas semanas comenzó el mundial 2002 de Fórmula 1 en Australia. Se esperaba un toque de color con la llegada de Toyota al campeonato, pero se armó la marimorena por otras causas: accidentes polémicos, más de una docena de coches fuera de carrera... ¡y un Minardi acabando la prueba en quinta posición! Ya veremos si el Gran Premio que se celebrará en España el 28 de abril es tan movidito.

El inicio de la temporada hace que sea casi inevitable hablar de los tres simuladores basados en esta competición que aparecerán en los próximos meses: *F1 2002, Grand Prix 4* y *F1 Racing Championship 2*. El primero, de EA Sports, correrá en PC a finales de mayo y será el único que cuente con la licencia oficial de la FIA para la temporada en curso, de manera que sólo en él disfrutaremos de las nuevas escuderías, pilotos y monoplazas.

No menos expectación despierta *Geoff Crammond´s Grand Prix 4*, que llegará en julio. Este título recreará con todo detalle la edición 2001, empleando datos GPS, miles de fotografías y vídeos para plasmar cada centímetro de los 17 circuitos. Además, hay que tener en cuenta que se ha reprogramado el motor gráfico, añadido una enciclopedia para no iniciados, monitores en los boxes, capturas de movimiento para tus mecánicos y nuevas ayudas. El único punto negro que se le conoce es que no se podrá jugar on line.

En los próximos meses aparecerán tres juegos ambientados en el campeonato de F1

El último en discordia es *F1 Racing Championship 2*, sin fecha de salida definida. Está previsto que incorpore nuevos efectos visuales por hardware, texturas realistas del asfalto, mejores efectos *force feedback*, la espectacular pista de Indianápolis y un nuevo sistema de IA. La carrera se presenta de infarto. ¿Cuál de los tres subirá a lo más alto del podio? No lo sabemos, pero sí está claro que la FIA sabe explotar sus licencias. Otros podrían ir tomando nota. ■



aguerra@ixoiberica.com



DEPORTES

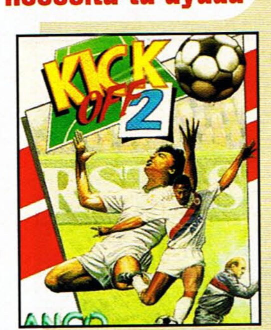
Por A. Jiménez

El retorno de Dino Dini

En 1989, con apenas 24 años (diez de ellos dedicados al mundo de los videojuegos) Dino Dini lanzó *Kick-Off*, un juego para ST y Amiga que significó para el fútbol virtual lo que *Quake* para los juegos de acción. Le siguieron *Player Manager* (primer título del género que permitía controlar a los jugadores), *Kick-Off 2* (para muchos el mejor videojuego del deporte rey), *Goal!* y *Dino Dini´s Soccer*. Y entonces Dini desapareció del mapa. Hasta que el pasado 8 de marzo surgió una petición (http://www.abundantsoft.com/footie) de firmas de apoyo a un proyecto capitaneado por tan ilustre pionero. Abundant Software es su nueva compañía. Y necesita tu apoyo.

Dino Dini, pionero del software deportivo, tiene un nuevo proyecto y necesita tu ayuda

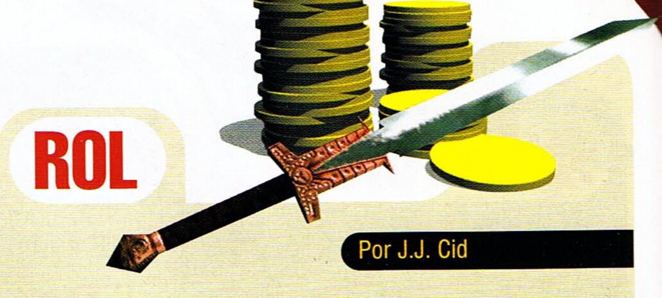
Hace unos días, conseguí ponerme en contacto con él. Me contó que tras abandonar Anco y Virgin por diferencias creativas y decepciones varias, se unió a Microprose, pero el proyecto en que trabajó con ellos fue cancelado en 1996. Entonces recibió una oferta de Estados Unidos y se trasladó allí. En cinco años, trabajó para cuatro compañías distintas en proyectos poco relevantes.



Ahora ha vuelto al Reino Unido y dice haber aprendido mucho del negocio, aunque estuvo a punto de dejarlo definitivamente. El mensaje de un aficionado entusiasta que le pedía que hiciese un nuevo juego de fútbol le convenció de que valía la pena volver al primer plano de la actualidad. Según sus propias palabras, "no sé si se jugarán torneos de *FIFA* o *ISS* dentro de 10 años como sucede ahora con *Kick-Off 2*".

"A veces tienes que ir a por lo que quieres y tener fe en ti mismo. Así nació *Kick-Off*", apostilla Dini. Numerosos usuarios ya están firmando en su web. Tal vez tu firma contribuya al nacimiento de otro gran juego de fútbol. ■

ajimenez@ixoiberica.com



ROL

Por J.J. Cid

Rol de primavera

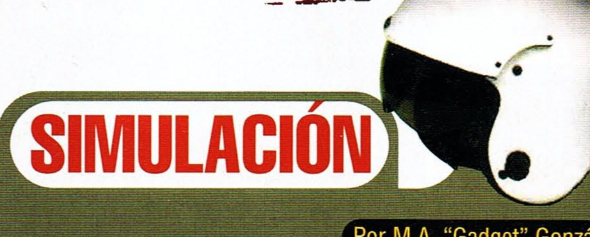
Ha podido ser peor. La sequía de juegos de rol ha sido más llevadera de lo que nos imaginábamos al principio del invierno. Hemos pasado épocas mucho peores, en las que la sequía duraba bastante más de una estación y en las que apenas caían un par de títulos que llevarnos a nuestros sedientos discos duros. Para los que se han incorporado a la dieta del rol no hace demasiado tiempo, este invierno, lejos de ser una mala época en cuanto a lanzamiento de títulos, ha sido el periodo ideal para comenzar con recetas más que apetitosas a precios razonables. Los lanzamientos en formato económico de grandes títulos, como *Planescape: Torment* o *Vampire*, a buen seguro que habrán aumentado el número de seguidores incondicionales del género.

De todas formas, el triunfador de la temporada es una extraña y curiosa receta que apareció como por sorpresa apoderándose irremediablemente de nuestros paladares. Este juego ha sido *Gothic*, que entró camuflado como plato del día y que finalmente se ha convertido en un suculento manjar digno de cualquier gourmet. Además, cabe la posibilidad que en breve lo podamos disfrutar en castellano.

Arx Fatalis, todavía sin distribuidor en España, puede ser la gran sorpresa de la temporada

Esta primavera se presenta con más posibilidades. Tendremos juegos para todos los gustos y paladares. Desde los más típicos sabores cocinados con nuevos condimentos, como *Might and Magic IX*, hasta algo tan exótico como el menú japonés de *Grandia II*. Si alguien decide distribuir en nuestro país *Arx Fatalis*, la inevitable sorpresa de temporada, la guinda estará servida. Este sorprendente título tiene el aspecto idóneo para conseguir que se me caiga la baba tan solo habiendo catado un menú de muestra como es la primera demo del juego. Sólo un desastre podría apartar el juego final del excelente. ■

jjcid@ixoiberica.com



SIMULACIÓN

Por M.A. "Gadget" González

¿Parto tardío o cesárea?

Cuando esta revista vea la luz, todavía no estarán a la venta en nuestro país los esperados Thrustmaster HOTAS Cougar en los establecimientos habituales. En esta ocasión, Guillemot se excusa con un "imprevisto" problema de logística en la distribución de la primera serie de estos controles, limitada para coleccionistas. Esto se traduce en que los pilotos virtuales españoles que reservaron alguna unidad de esta primera serie al único distribuidor nacional que la anunciaba deban conformarse con un Cougar de la segunda serie. Además, no podrán disfrutarlo hasta la última quincena del mes de abril como muy pronto. En el caso de aquellos que no hicieron su reserva a tiempo, la cosa se alarga todavía más, ya que probablemente se quedarán sin sus Cougar hasta casi llegado el verano.

Simware está sirviendo los Cougar a tiempo y con un interesante descuento

Al parecer, Guillemot no ha considerado el mercado español lo bastante atractivo como para distribuir su primera serie en nuestro país, ya que se ha dado preferencia a otros países europeos.

El nacimiento de los controles para simuladores más avanzados del momento se está haciendo de rogar, sometiendo a una dura prueba de paciencia a los aficionados que han seguido de cerca toda su gestación. Sin embargo, no debemos desesperar, ya que existe una fácil solución para este largo parto. Según Guillemot, su cliente preferencial es la compañía Simware (www.simw.com), así que la representación de esta compañía en nuestro país parece que va a servir los Cougar a tiempo y con un interesante descuento. Será la vía más rápida para disfrutar de la nueva criatura. ■

magonzalez@ixoiberica.com



ON LINE

Por S. Sánchez

Operación fiasco

España ya comparte la moneda única con sus países vecinos. Los analistas financieros juran y perjuran que nuestra economía goza de muy buena salud. Pero desde el punto de vista del aficionado a los juegos para PC, uno tiene la sensación de vivir en un país subdesarrollado. Partiendo de la base de que la piratería afecta por igual a todos los países, las ventas de juegos en España son muy inferiores en relación a la de muchos otros países. Si encima hablamos de juegos on line, la situación ya es trágica. Por mucho que la cantidad de ordenadores en los hogares españoles siga creciendo, así como el acceso a Internet, seguimos siendo pocos y no salimos rentables. Es así de simple.

Para empezar, de momento no parece que vaya a haber una versión española de *Dark Age of Camelot*, un excepcional juego del que ya disfrutan en Europa ingleses, franceses, alemanes e italianos. Algo parecido va a pasar con *Asheron's Call 2*. Por lo visto, el número de copias que se prevé vender no es suficiente para cubrir los costes de distribución, ya que por ley es obligatorio traducir las cajas y los manuales. Simplemente, a las compañías les sale más a cuenta que la gente interesada compre los juegos de importación. Este panorama no parece que vaya a cambiar a corto plazo. Tal vez sólo un juego sobre *Operación Triunfo* podría hacer que nos acercáramos a la cantidad de jugadores coreanos que día a día inundan los servidores de juegos de todo el mundo. Así que, si de algo puedes sentirte orgulloso hoy por hoy, es de pertenecer a una minoría a la que nadie tiene en consideración. La lástima es que, en este caso, el ser pocos pero bien avenidos no nos beneficia en nada. ■

De momento no parece que vaya a haber una versión española de Dark Age of Camelot

sergis@ixoiberica.com

OPORTUNIDADES

Ahora que hasta respirar cuesta dinero, bueno es saber que es mucho lo que puede hacerse **por menos de 20 euros** desde **fugarse de la isla del mono a dirigir ejércitos o ejercer de cazafantasmas** en mansiones irlandesas.

LA FUGA DE MONKEY ISLAND



FICHA

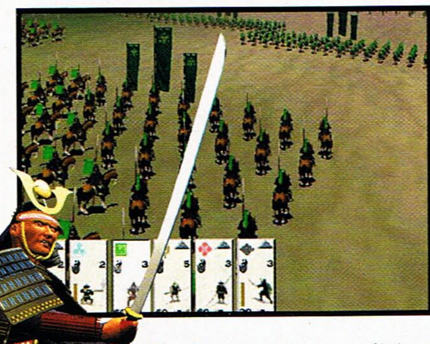
GÉNERO: Aventura gráfica
DESARROLLADOR: Lucas Arts
EDITOR: Electronic Arts
PRECIO: 17,95 €





Parecía una maniobra de alto riesgo, pero el caso es que funcionó: *Monkey Island* dio el salto a las casi imprescindibles 3D sin perder un gramo de su encanto. El argumento vuelve a ser un derroche de fantasía, los menús de diálogo siguen siendo tan breves como ingeniosos, la jugabilidad resulta equilibrada y nunca cae en la rutina. Además, ahí están los personajes carismáticos, las situaciones grotescas, los duelos de insultos... En cuanto a factura técnica, hablamos de un producto LucasArts de nueva generación: impecable, suave y preciso incluso en las máquinas más lentas.

SHOGUN: TOTAL WAR





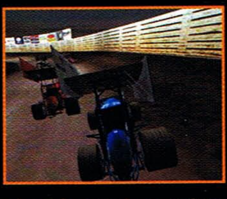
FICHA

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Creative Assembly
EDITOR: Electronic Arts
PRECIO: 17,95 €

Sí, *Shogun* es ese célebre juego en el que ves a tus unidades como si fuesen hormigas y que, a ratos, parece tan difícil como el cubo de Rubik. Uno de los juegos de estrategia en tiempo real más cerebrales que existen; pero también uno de los mejores.

Se sitúa en el Japón feudal y te embarca en un conflicto de inmensas proporciones. Como el ejército que diriges consta de cientos de unidades, para manejarlo debes familiarizarte con una serie de formaciones complejas. La campaña consiste en un proceso continuo de ampliación de tu ejército y una guerra total contra enemigos muy poderosos. Ideal para poner a prueba tus reservas de materia gris.

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000



EA explotó la licencia de la FIA con dos juegos en apenas seis meses. El que nos ocupa es el segundo, que se editó al final de la temporada 2000 e incluye la oportuna actualización de circuitos, pilotos y coches oficiales de aquel entonces.
Género: Carreras · Precio: 17,95 €

BATTLE FOR NABOO



El capitán Kael y el teniente Sykes son dos de los más valerosos oficiales de la flota de la reina Amidala. Al mando de velocísimas naves, se enfrentan a la Federación de Comercio en este arcade de combate espacial.
Género: Acción/Simulación · Precio: 17,95 €

ENEMY ENGAGED
Género: Simulación · Precio: 5,95 €

MADDEN NFL 2001
Género: Deportes · Precio: 17,95 €

VIRTUA FIGHTER
Género: Lucha · Precio: 5,95 €

BUST-A-MOVE
Género: Arcade · Precio: 5,95 €

THEME PARK INC.



FICHA

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Bullfrog
EDITOR: Electronic Arts
PRECIO: 17,95 €

Un viejo tiburón de las finanzas te ha contratado para que te hagas cargo de su parque de atracciones, pero primero tendrás que superar el periodo de pruebas y demostrarle tu valía. Al mando de un equipo de doce directivos, debes ocuparte de las diferentes áreas del parque. Al margen de las opciones de gestión económica, el diseño de las atracciones es uno de los platos fuerte.



CLIVE BARKER'S UNDYING

FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Dreamworks Interactive
EDITOR: Electronic Arts
PRECIO: 17,95 €



Estamos en la Irlanda de 1923 y en la piel de Patrick Galloway, un veterano de la Primera Guerra Mundial que intentará echarle un cable a su viejo amigo Jeremiah Covenant, que tiene la casa llena de fantasmas.
El motor de *Unreal Tournament* sirvió de base para este juego de terror inteligente con un acabado soberbio. Tanto el diseño de los escenarios como los efectos sonoros contribuyen a crear un clima de auténtica pesadilla. La selección de enemigos y el original aunque poco numeroso armamento completan este excelente juego de acción y suspense.

SUBMARINE TITANS



FICHA

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Elipse Studios
EDITOR: FX Interactive
PRECIO: 9,95 €



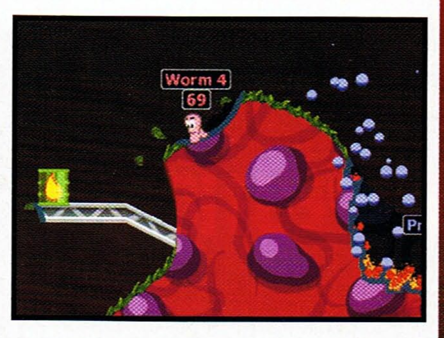
Un juego de guerras submarinas que será acogido con entusiasmo por la secta de adoradores de *C&C* y *StarCraft*. Se trata de un juego de estrategia en tiempo real al que no falta nada de lo habitual. Aquí tienes el clásico sistema de recolección de recursos, la construcción de bases, la creación de unidades bélicas (en este caso, submarinas) y los combates. Tres razas se disputan las profundidades del océano.

WORMS BATTLE PACK

FICHA

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Team 17
EDITOR: Ubi Soft
PRECIO: 29,95 €





En este pack de combate gusanil vas a encontrar todo lo que pueda desearse en materia de viscosas larvas con tirachinas y soplete. Incluye tres juegos completos: *Worms 2*, *Worms Armageddon* y *Worms World Party*. Son las tres continuaciones del venerable *Worms*, el juego con el que Team 17 inauguró una saga que destaca por sus curiosos protagonistas (un puñado de gusanos que pelean a brazo partido por un palmo de terreno) y por su fórmula de juego, muy dinámica y adictiva hasta el límite.
El arsenal de armas es tan devastador como hilarante: desde paracaídas con explosivos que el viento lleva de un lado para otro a sopletes y bombas subterráneas.

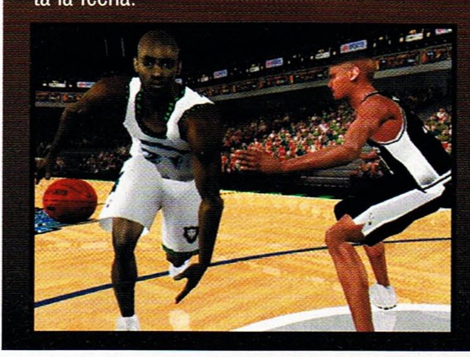


NBA 2001

FICHA

GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: EA Sports
EDITOR: Electronic Arts
PRECIO: 17,95 €

La aparición de la serie *NBA Live* aportó espectacularidad al baloncesto virtual que se había hecho hasta entonces sin que la jugabilidad ni el sistema de control se resintieran. Con el tiempo, las sucesivas entregas cada vez se parecían más entre sí, aunque hay que reconocer que la edición del 2001 introducía ligeras mejoras, en especial a nivel gráfico y en la IA, que permiten hablar del mejor juego de este deporte hasta la fecha.





Aunque la nueva incursión de Westwood en el universo *Command & Conquer* conste únicamente de doce niveles en su campaña individual, éstos son grandes y muy complejos. **A continuación te explicamos paso a paso cómo desbaratar los malévolos propósitos del ejército de la Hermandad de NOD.**

CONSEJOS TERAPÉUTICOS

1 *Renegade* dispone de un arsenal muy completo y la elección del armamento más adecuado a la hora de enfrentarte a los distintos tipos de enemigos resulta fundamental. Por ejemplo, las armas químicas (Chemical Sprayer y Tiberium Gun) son muy efectivas contra la infantería NOD, aunque del todo inútiles contra los Chem Warriors y demás unidades mutantes. De la misma forma, el lanzallamas no resulta nada efectivo contra las unidades flamethrower, aunque causa estragos entre los mutantes. Experimenta con las características de cada arma y comprueba su efectividad en los distintos tipos de enemigo. Te ahorrarás mucha munición.

2 Para destruir la mayoría de edificios NOD, lo normal es acceder al centro de control principal e inutilizarlo. De todas formas, si dispones del dispositivo Ion Cannon Beacon, te bastará con situarlo en las cercanías del edificio para destruirlo. Recuerda que es importante alejarse lo suficiente para que el poderoso rayo del satélite no te afecte. En algunas ocasiones también puedes utilizar el lanzacohetes o el explosivo remoto C4 y atacar desde el exterior la estructura que desees echar abajo.

3 A diferencia de otros juegos de acción, el fusil de francotirador se utiliza mucho. Olvídate de la mira telescópica para apuntar a la cabeza. El sistema para fijar objetivos facilita hasta tal punto las cosas que te bastará con la vista externa del rifle para deshacerse a distancia de la mayoría de enemigos.

4 Hay muchas situaciones en las que serás asaltado por infinidad de unidades NOD al mismo tiempo. Como la IA del juego no está muy afinada, lo mejor que puedes hacer es esconderte tras una esquina y esperar pacientemente a que asomen la cabeza para eliminarlos uno a uno. No se trata de una técnica muy caballeresca, aunque resulta muy efectiva.

5 Los carros de combate ligeros resultan muy útiles para recorrer grandes distancias rápidamente. En su interior estarás a salvo de las agresiones externas, ya que hasta que no destruyan el vehículo por completo, tu nivel de salud no se resentirá de los ataques. Si te desplazas a pie y te topas con uno de ellos, utiliza los elementos del entorno para cubrirte. Cuando sólo veas una pequeña parte de su armazón, ataca con cohetes.



LA CAMPAÑA PASO A PASO

THE SCORPION HUNTER



El propósito de este nivel es enseñarte las habilidades básicas de Havoc, el chulesco protagonista. Tras bajar del helicóptero, avanza unos metros y elimina a todos los soldados NOD que aparezcan en la parte superior del acantilado. Una vez explote el helicóptero de transporte enemigo, la emboscada habrá llegado a su fin.

Sube al carro de combate que repara uno de tus hombres (pulsando la tecla "E") y avanza a través del acantilado. Elimina las torretas de defensa enemigas y a los soldados NOD que se te crucen en tu camino hasta que llegues a la base enemiga. Destruye todas las torretas antiaéreas, los carros de combate y los soldados que protegen la entrada de la base y serás testigo de unos bonitos fuegos de artificio, gentileza del poder destructivo de un satélite.

RESCUE AND RETRIBUTION

Cruza la playa en dirección norte y luego sube por las escaleras de la derecha. Sigue a tus dos compañeros. Tras salvar a dos rehenes de las zarpas de los soldados NOD, prosigue por el acantilado. Recoge el botiquín y la armadura del interior de la caseta y sigue por el desfiladero hasta que topes con varios carros de combate enemigos.

Espera a que la aviación aliada los destruya y sigue por el camino de la derecha. Entra en el granero. Tras liberar a varios rehenes, sube por las escaleras de madera. Hazte con el botiquín, la armadura, el rifle con mira telescópica y las cargas explosivas. Utiliza estas últimas para destruir las torretas NOD del acantilado. Entra en la casa de encima de la meseta. Tras hablar con la mujer del interior, dirígete hasta la cueva que hay junto al camión de carga NOD.

En la bifurcación, sigue hacia la derecha, cruza el puente de madera y salva a los rehenes del interior de la iglesia. Avanza por el camino que hay tras la misma y luego dirígete hacia la izquierda. Deberás sortear múltiples torres de vigilancia con francotiradores en su interior hasta llegar a la edificación Mano de NOD. Entra en su interior y avanza hasta que te halles ante el centro de control principal. Destrúyelo con explosivo C4 y sal de nuevo al exterior. Sube por el despeñadero que hay detrás del edificio y entra en el centro de comunicaciones. Si te apoderas de la tarjeta de seguridad amarilla, podrás acceder al centro de control principal. Sal al exterior, elimina la torreta antiaérea y utiliza el panel de control para abrir la compuerta que retiene a varios prisioneros aliados.



ARMORED ASSAULT

Avanza unos metros e introdúcete en el vehículo avispa. Destruye el helipuerto. Tras acabar con el helicóptero enemigo, entra en la torre de vigilancia. Cruza el túnel en la avispa hasta llegar a una zona con un par de viviendas. Limpia la zona de unidades NOD y entra en las dos viviendas. Avanza a través del túnel y cambia la avispa por el carro de combate X66 Mamut. Elimina a todas las unidades NOD de la zona y sigue por el túnel hasta llegar de nuevo al exterior.

Antes de seguir avanzando, utiliza tu fusil de francotirador para acabar con las unidades lanzamisiles que hay sobre las torres de vigilancia. Ahora vuelve a subir al Mamut. Tras eliminar la torreta antiaérea, avanza hasta que llegues a la bifurcación. Sigue hacia la izquierda y sube al carro de combate Abrams. Elimina a todas las unidades de la zona y luego hazte con el carro de combate NOD que hay detrás de la enorme casa. Dirígete a la puerta principal en el tanque y después sigue por el camino situado a la izquierda de la casa.

Ahora elimina la torreta antiaérea y avanza por la gruta subterránea hasta salir de nuevo al exterior. Allí encontrarás una gran cantidad de unidades enemigas. En primer lugar, utiliza el lanzamisiles para inutilizar las torretas antiaéreas y, luego, ocúpate de los soldados NOD y de los helicópteros de transporte. Sube de nuevo al tanque NOD y dirígete hacia la base enemiga. Cuando llegues a la primera construcción NOD (cerca del Obelisco de luz), abandona el carro de combate y entra en ella. Tras destruir el primer panel de control, avanza hacia la izquierda. Entra en la planta de energía y destruye el panel de control principal. Así el Obelisco de luz dejará de funcionar.



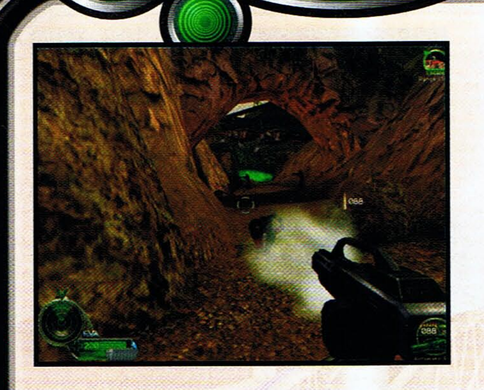
Retrocede hasta la zona del obelisco y accede a la enorme puerta que hay detrás. Avanza en línea recta hasta llegar a una sala con una enorme piedra de tiberium en el centro. Destruye los generadores que la flanquean y sigue por la gruta de la derecha hasta llegar al edificio Mano de NOD. Destruye el panel de control principal del edificio (para acceder al mismo necesitarás la tarjeta de acceso que se halla en la sala médica) y, finalmente, sal al exterior a través de la sala médica. Tras un duro combate con Mendoza, introdúcete en el avión.

THE PLOT ERUPTS

Tras un accidentado aterrizaje en una isla paradisíaca, empiezas la misión limpiando la playa de torretas antiaéreas y soldados NOD. Luego rodea los búnkeres por detrás hasta que encuentres los restos de tu avión y coge los ítems que hay en su interior. Sigue hasta llegar a la playa, limpia la zona de unidades NOD y utiliza explosivo C4 para destruir las múltiples unidades antiaéreas.

Sube por el túnel que está oculto tras unas maderas y destruye con C4 las dos unidades antiaéreas que hay en la cima. Después, vuelve a la playa y avanza por el acantilado de la izquierda. Elimina a los enemigos y destruye la torreta situada tras las cajas de madera. Luego recoge el botiquín y las municiones escondidas tras la cascada.





Sigue hacia la izquierda y vuelve a girar en la misma dirección cuando llegues a la siguiente encrucijada. Llegarás a una base NOD con varias estructuras. Entra en la refinería (por la puerta trasera) y, tras hacerte con la tarjeta de seguridad, ve al centro de comunicaciones. Dirígete al panel de control principal y pulsa la tecla "E". Sal al exterior, derriba el helicóptero de combate y, tras la explosión, sal a toda prisa de la base. Dirígete al muelle y entra en el submarino.

STOWAWAY

Tras salir del submarino, dirígete a la izquierda, baja a la planta inferior en el montacargas y elimina a los soldados NOD de la zona. Después de salir por la puerta que hay al lado de unas cajas de madera, llegarás a la zona de los misiles. Sabotéalos utilizando la tecla "E" y sal por la puerta que se encuentra al otro extremo de la sala.

Una vez en la sala de motores, dirígete a la derecha y accede con el montacargas al nivel superior. Sigue hacia la derecha, atraviesa la primera puerta que encuentres y avanza por el pasadizo con depósitos llenos de soldados NOD creados genéticamente. Cuando llegues a la sala de tiberium, utiliza el montacargas para acceder a la cubierta del navío.

Sigue por la derecha, entra en un pequeño laboratorio y hazte con la tarjeta de acceso de color verde. Cruza el laboratorio, sigue por las escaleras que conducen al nivel inferior y libera a los prisioneros del interior de la celda. Regresa al laboratorio, sube por las escaleras y entra por la puerta en que hay un signo NOD de color verde.

Una vez en el exterior, sube la rampa, atraviesa el gimnasio y asciende por las escaleras



que hay tras la puerta. Elimina a todos los soldados del puente de mando y hazte con la tarjeta de seguridad amarilla. Retrocede hasta el laboratorio y entra por la puerta que hay al fondo de las escalinatas, la que tiene un signo NOD de color amarillo.

Utiliza el montacargas para llegar a la sala de máquinas y dirígete a la puerta situada en el extremo opuesto del recinto. Sigue hacia la derecha hasta que llegues a la estancia del submarino. Entra en la puerta marcada con el símbolo NOD amarillo. Tras evitar el ataque de un helicóptero, accede a la parte superior de la sala a través de las rampas. Sigue subiendo hasta la cocina y, luego, hasta el exterior. Utiliza el lanzacohetes para destruir el helicóptero y entra por la puerta que hay encima de la rampa.

Ahora dirígete a la parte más elevada de la zona en que te encuentras. Llegarás a la sala de mandos principal. Tras eliminar al capitán, podrás hacerte con la tarjeta de acceso de color rojo. Retrocede hasta el lugar en que derribaste el helicóptero. Después de cruzar la rampa, baja las escaleras para acceder al piso inferior del buque. Entra por la puerta de la izquierda y llegarás a la sala de torpedos. Sabotéalos utilizando la tecla "E". Sal y accede a un almacén vacío a través de la puerta del extremo apuesto. Unos metros más adelante, volverás a encontrarte en la sala del submarino. Tras liberar a tres prisioneros del acoso de varios soldados NOD, dirígete al submarino.

DEADLY REUNION



Avanza por la calle y ve eliminando a los soldados NOD situados en la azotea de los edificios. Utiliza el lanzacohetes para destruir el carro de combate ligero que hay al final de la calle. Sitúa un explosivo C4 sobre la pila de escombros que hay a la izquierda y entra por el boquete que se abrirá. Tras hablar con el primer aliado, coge todos los ítems y sigue por la calle de la izquierda. Prepara el lanzacohetes para destruir la torreta y el buggy enemigo. Tras la explosión, utiliza el lanzacohetes para acabar con el carro lanzallamas y luego sigue por la izquierda hasta llegar a la plaza principal del pueblo. Elimina el carro de combate ligero, liquida las restantes unidades NOD y habla después con





el contacto aliado del interior del búnker.

Entra en el edificio de la izquierda, coge los ítems y sube por las escaleras hasta que llegues a una pasarela de madera. Elimina la torreta situada al final de la misma y cruza rápidamente la zona. Tras enfrentarte a un buen puñado de soldados NOD, llegarás a un camión abandonado. Sigue hacia la izquierda, elimina el transportador de tropas y sube por la rampa. En el edificio de la derecha encontrarás a dos ciudadanos a los que deberás escoltar hasta las inmediaciones de un helicóptero NOD derribado. Para que todo salga a la perfección, sal rápidamente al exterior y dispara sin cesar a Mendoza, que está encima de una columna a la izquierda del helicóptero abatido.

Tras cumplir con este pequeño encargo, sigue por la calle de la derecha y entra en el edificio situado en el extremo derecho. Ahora habla con un nuevo contacto, elimina a los soldados NOD del interior del edificio y retrocede hasta la plaza donde hay un carro ligero enemigo. Entra en él, sigue moviéndote hacia la izquierda y elimina los dos buggies del final de la calle.

Cuando llegues a un enorme árbol, entra en el edificio situado a su derecha. En la planta superior, encontrarás a otro contacto. Síguelo y te llevará a otro punto en que deberás enfrentarte de

nuevo con Mendoza. Luego sigue hacia la derecha y llegarás a la catedral. Antes de acceder a ella, dirígete a la casa situada cerca del helicóptero derribado y habla con el contacto. Ya en la catedral, accede a la planta superior y hallarás a todos tus contactos reunidos. Tras hablar con Patch, sal al exterior y deshazte del numeroso ejército de unidades NOD que allí te espera.





THE GRIP OF THE BLACK HAND



Utiliza el rifle de francotirador para eliminar a todos los soldados NOD de la entrada de la base. Repite la operación con los soldados situados en lo alto de las murallas y en el interior del patio principal. Utiliza el lanzacohetes para destruir el carro ligero situado a la izquierda de la entrada principal y luego libera a los prisioneros del interior de las barracas. Entra en la mansión por la puerta situada en el extremo derecho del patio. Tras limpiar la primera planta de pulsadores de alarma y unidades NOD, accede al segundo piso a través de las enormes escaleras situadas en el centro de la casa.

Sigue avanzando hacia la derecha y, tras subir por unas escalinatas, llegarás hasta el ordenador principal. Ahora manipula el ordenador y recoge la tarjeta de color rojo. Después, dirígete a las escaleras de la izquierda y baja hasta que alcances el piso inferior de la mansión. Una vez en el comedor principal (lleno de mesas de madera), accede al nivel inferior hasta que halles una puerta con el símbolo NOD en rojo. Avanza unos metros y llegarás a las celdas en las que están encerrados varios prisioneros aliados. Tras su liberación, sigue por la puerta de la izquierda, avanza hasta la bifurcación y sigue por la puerta de enfrente hasta llegar al laboratorio. Tras el espectacular altercado que superarás sin mayor problema, lleva a Sydney hasta la parte trasera de la mansión. Allí te espera el combate final contra Mendoza. Mantén las distancias y no tendrás ningún problema en derrotarle.

OBELISK OF OPPRESSION



Sigue los pasos de tus compañeros aliados y aprovecha para destruir las unidades NOD que se crucen en tu camino. Hay varios lanzamisiles en las azoteas de los edificios, así como un par de buggies en el centro de la calle. Tras una cuenta atrás y una terrible explosión, avanza con todo tu equipo y elimina el fuerte dispositivo NOD que hay en uno de los extremos de la calle. Acaba en primer lugar con el helicóptero de combate y luego ocúpate de los vehículos de trasnporte y de los buggies. Procura que ningún miembro de tu equipo sea eliminado o la misión fracasará.

Una vez que los aliados hayan sido evacuados, destruye las dos lanzaderas de misiles de las cercanías y avanza hasta llegar a una plaza con un enorme búnker en su centro. Posiblemente llegarás muy mermado de fuerzas, así que actúa con precaución. Destruye los lanzacohetes situados en los balcones de los edificios, derriba el búnker y finalmente ocúpate de las instalaciones de radar situadas tras el mismo. Sigue progresando por la única calle en que el camino está más o menos despejado, prepara el lanzamisiles y, tras eliminar el carro ligero, un carro lanzallamas y dos vehículos de transporte, entra en la casa situada al lado de un contenedor de madera rojo. Elimina a los tipos armados con armas láser, manipula el ordenador y libera a los prisioneros situados en la caseta que hay al lado de la entrada.

Continúa por la calle de enfrente, utiliza el lanzamisiles para acabar con el vehículo de transporte y, cuando llegues al lugar donde hay un helicóptero abatido, sigue por la izquierda. Sube al carro de combate ligero NOD y destruye el surtido de vehículos enemigos que te intentarán cerrar el paso. Cuando llegues a una plaza protegida por tres carros de combate ligeros, acaba con ellos y luego destruye los misiles escondidos en el interior de tres enormes cajas (mantén las distancias). Sube sigilosamente por la calle, elimina los lanzacohetes situados en la parte superior de los edificios. Llegarás a las cercanías de un peligroso Obelisco de luz. Afortunadamente, en esta ocasión puedes destruirlo desde fuera, así que utiliza tu rifle láser y dispara al obelisco hasta que quede totalmente inutilizado. Repite la operación con el poderoso tanque silencioso que aparecerá segundos después. Para finalizar la misión, destruye las dos lanzaderas de misiles que hay tras el obelisco.

EVOLUTION OF EVIL

Tras iniciar tu fuga, dispondrás únicamente de una ridícula pistola. Para mejorar tu situación, elimina a los dos soldados que vigilan la celda y hazte con la chaingun. Abandona tu celda, cruza la sala de prisioneros principal y sube al segundo nivel a través de la rampa. Coge los botiquines y



armaduras del panel de control, avanza y cruza la puerta de enfrente. Desembocarás en un pasillo con varias puertas. Elige la de enfrente. Ya en el exterior, elimina a los francotiradores de las cornisas y las torretas. Sigue hacia la derecha hasta que llegues al helipuerto. Redúcelo a escombros y luego acaba también con el carro ligero situado detrás del mismo. Coge los botiquines y la munición del interior de las tiendas. Si lo deseas, inspecciona cada una de las celdas que hay esparcidas a lo largo de todo el patio principal. En ellas podrás adquirir nuevas armas, botiquines y armaduras.

Ahora sal al exterior de la prisión y hazte rápidamente con el carro ligero de combate. Elimina todas las unidades NOD que te salgan al paso, sobre todo los helicópteros de transporte y los carros de combate ligeros, y avanza hasta llegar a un túnel de color azul. Introdúcete en él. Cuando salgas al exterior, avanza hasta las proximidades de una enorme cúpula de metal. Destruye las torretas lanzamisiles de las proximidades, abandona el carro de combate y entra en la cúpula por la puerta trasera. Destruye el carro lanzallamas y el vehículo de transporte y accede a la parte inferior de la cúpula a través de la rampa que hay tras la puerta amarilla. Acaba también con el carro silencioso, avanza unos cuantos metros y cruza la puerta que hay cerca de un montón de cajas.



Destruye el centro de control principal. Tras hacerte con el armamento del interior de las células verdes, sal de nuevo al corredor principal. Sube al montacargas de la derecha y desciende hasta el nivel inferior de la instalación. Elimina el carro de transporte y el buggy y sube al carro de combate que hay al final del corredor. Cruza la pasarela de metal y luego avanza hasta que llegues a un nuevo montacargas. Utilízalo para acceder a un nivel inferior, acaba con el buggy y la torre de defensa y accede al ascensor rojo. Avanza hasta la primera bifurcación y toma el camino de la derecha (al lado de la mesa de ping-pong). Sigue hacia la derecha y llegarás a una enorme puerta con el símbolo de NOD en forma de holograma. Crúzala, dirígete a la puerta de la izquierda y destruye el panel de control principal que hay en una de las paredes.

Vuelve a la sala del holograma, utiliza el ascensor para llegar al laboratorio principal y disponte a luchar contra una de las aberraciones del ejército NOD. Utiliza el lanzagranadas mientras giras alrededor del engendro y no tendrás ningún problema en derrotarlo.

ALL BRAINS, NO BRAWN

Tras la pequeña e insustancial conversación con Mobius, síguelo hasta el ascensor y luego condúcelo a la sala situada a la derecha. Cuando hayas limpiado la zona, coge la tarjeta de acceso verde mientras Mobius se pone su traje de batalla. Después podéis dirigiros juntos al laboratorio de enfrente. Coge la llave de seguridad amarilla y sal por la puerta en la que hay un holograma NOD. La zona está llena de soldados mutantes, así que elimínalos a todos (el lanzallamas funciona de maravilla) mientras procuras que sus disparos no alcancen a Mobius.

Sigue avanzando, cruza la zona de comedores y luego sigue hacia la izquierda hasta llegar al primer ascensor. Ya en la gruta principal, elimina a todos los soldados mutantes, cruza la puerta de la derecha y sigue avanzando para utilizar el segundo ascensor.



Una vez en el corredor, lo primero que tienes que hacer es eliminar las ametralladoras situadas en las esquinas del techo. Luego impide que las demás unidades NOD disparen a Mobius y, finalmente, avanza hasta la pasarela de metal del interior de la gruta. Sigue hacia la izquierda y llegarás al tercer y último ascensor. Aquí te espera una bienvenida de las que hacen época. Utiliza la laser chaingun para eliminar rápidamente a todas las unidades NOD y luego acaba con las ametralladoras de la pared. Tienes que actuar con rapidez o Mobius no vivirá para contarlo.

Dirígete a la derecha, sube por la rampa y elimina las tres ametralladoras situadas en el techo. Sal al exterior por cualquiera de las dos enormes compuertas. Tras liquidar a un numeroso grupo de soldados NOD, dirígete al helicóptero situado en una pequeña cima.



TOMORROW'S TECHNOLOGY TODAY

Avanza por las ruinas y aprovecha para ir recogiendo sobre la marcha todos los escudos y armas. Cuando llegues a la Mano de NOD, destruye el satélite SAM y luego ocúpate de los carros de combate que hay en la zona. Entra en la Mano de NOD por la puerta principal, accede al segundo piso mediante la rampa y avanza hasta que llegues al centro de control principal. Tras destruir el panel, sal del edificio y dirígete a la muralla de la derecha, en la que hallarás una enorme puerta. Elimina las dos torretas que la protegen y entra en



la refinería por la puerta pequeña de la derecha. Avanza hasta la primera puerta con el símbolo NOD en amarillo y luego cruza velozmente la zona tóxica hasta llegar al panel de control principal.

Retrocede hasta el exterior y entra en el templo que hay tras la pared izquierda de la refinería. Abre la compuerta principal, dirígete a las cercanías del obelisco y destruye la batería de misiles. Muévete deprisa y entra por la puerta trasera del obelisco. Utiliza los ascensores para descender a la parte inferior del obelisco y destruye el panel de control principal. Sal al exterior y dirígete hasta la compuerta de la izquierda.

Entra ahora en el templo de la izquierda y aparecerás ante un majestuoso platillo volante. Tras destruir los lanzamisiles que hay en la parte superior de las murallas, sigue por debajo de las columnas hasta llegar a un aeropuerto. Acciona la puerta de la derecha y dirígete hasta la torre de control. Utiliza los explosivos C4 para destruir el centro de control principal.

De nuevo en el exterior, destruye también la lanzadera de misiles, los silos de tiberium y el helipuerto. Entra en el taller de construcción y destruye el centro de control principal. Sal al exterior y ve hacia la izquierda hasta encontrar una planta superior de energía. En esa zona, empieza por destruir el helipuerto y la lanzadera de misiles y, luego, ocúpate de la planta de energía y el centro de comunicaciones. Retrocede hasta el Obelisco de luz y dirígete hasta el Templo de NOD. El objetivo final está cerca.



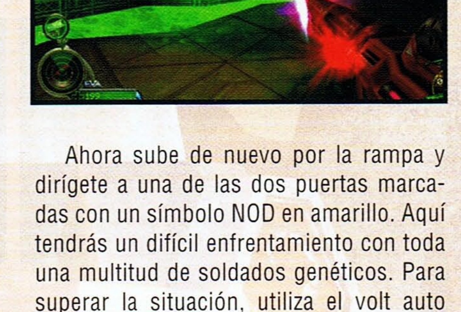


STOMPING ON HOLY GROUND



Tras la destrucción vía satélite del Templo de NOD, ponte a cubierto detrás de una columna para protegerte de los disparos enemigos y elimina las ametralladoras situadas en las paredes del habitáculo. Acaba también (sin moverte de sitio) con los soldados NOD que vendrán a por ti y luego hazte con el numeroso armamento que hay en la zona. Utiliza el lanzacohetes para limpiar el piso inferior (a través del enorme boquete central) y luego baja por el mismo aprovechando la columna derruida.

Utiliza una de las puertas laterales para acceder a la parte más profunda de la sala. Camina en dirección al holograma, entra por la puerta de la derecha y baja por la rampa hasta la sala de las vitrinas. Avanza por detrás de la pared y, tras eliminar a unos cuantos mutantes, baja por la rampa. Sigue por la puerta amarilla que hay bajo una de las rampas y llegarás al despacho en que se encuentra la llave de acceso de color verde. Retrocede, entra por una de las dos puertas con el símbolo NOD y elimina a todos los soldados NOD de la sala de control. Prosigue por cualquiera de las dos puertas amarillas, baja por la rampa y entra por la puerta situada en el extremo izquierdo. En dicha habitación hallarás la tarjeta de acceso de color amarillo.



Ahora sube de nuevo por la rampa y dirígete a una de las dos puertas marcadas con un símbolo NOD en amarillo. Aquí tendrás un difícil enfrentamiento con toda una multitud de soldados genéticos. Para superar la situación, utiliza el volt auto rifle. Recoge también los botiquines y las armaduras situadas en el nivel inferior.

Después de la pugna, utiliza el ascensor y salta por el boquete que te llevará a las catacumbas. Busca una abertura en una de las paredes, avanza por el túnel repleto de jeroglíficos y luego entra por el agujero de la pared izquierda. Sube por la tubería y llegarás a una zona con una enorme columna de color rojo en el centro.

Una vez hayas eliminado a las fuerzas de la Hermandad de NOD, sube por la plataforma hasta el nivel superior y prepárate para el enfrentamiento final contra la malvada cabecilla de la secta, Petrova. Elimina primero a los soldados NOD que se abalancen sobre ti y luego ocúpate de su líder. Esta mujer dispone de un módulo de invisibilidad que la hace muy difícil de localizar, ya que sólo resulta visible cuando abre fuego sobre ti. Utiliza el rifle láser para mantener las distancias. Cuando tus energías estén mermadas, coge los numerosos botiquines y armaduras que hay en la zona. Tras la muerte de Petrova, libera a Sydney y síguela hasta la salida de la base. El fin de un juego y ¿el inicio de un romance?





Sid Meier´s SIM GOLF

Este juego no sólo reúne a Sid Meier y Will Wright, también combina ideas de algunas de las mejores franquicias de Electronic Arts. **Ha llegado tu oportunidad de convertirte en diseñador y director de un campo de golf, así como en jugador profesional.** ¿Difícil? Tal vez, pero no tanto como puedes pensar.



ANTES DE EMPEZAR

ACTUALIZA TU JUEGO

Lo estamos pasando tan bien con este programa que hemos decidido echar una mano a los que anden un poco despistados o hayan jugado poco. Quizás así disfrutes un poco más con tus primeras partidas. Inicialmente puedes optar por distintas posibilidades, aunque en la presente guía nos atendremos al modo Standard en versión 1.01. De todas formas, casi todo lo que leas te será útil escojas el Theme Pack que escojas, disputes un Campeonato o emplees el modo Sandbox (sin límite económico).

Es muy importante que instales el parche oficial 1.01 para evitar contratiempos en el desarrollo del programa. También puedes probar el 1.02, que introduce varias mejoras, pero que en el momento de escribir estas líneas aún está en fase beta. Puedes obtenerlos en la página de Firaxis (http://www.firaxis.com/) o en la de Electronic Arts (http://simgolf.ea.com/). Aquí también tendrás acceso a decenas de nuevos campos creados por usuarios, noticias y enlaces a interesantes webs de aficionados.

SED TODOS BIENVENIDOS

Antes de entrar en materia, un consejo: tómatelo con calma. Estás a punto de enfrentarte a un juego en el que se aprende de los errores, con una estructura no lineal y sin final definido (como la serie *Sim City*). Además, incluye a los simpáticos Sims de Will Wright y permite disfrutar del golf de forma que hasta el mayor desconocedor de este deporte aprenda fácilmente.

Se trata de un juego muy completo que puede interesar a jugadores con gustos muy diferentes. No vas a dominarlo en un par de horas, pero te prometemos que el esfuerzo que conlleva su aprendizaje será recompensado con muchas horas de entretenimiento. ¿Preparado? Pues agárrate fuerte, porque empezamos.



PRIMER CONTACTO

DIFICULTAD Y ESCENARIOS



Hay cuatro niveles de dificultad, pero mejor será empezar con el fácil o el moderado, ya que los otros requieren bastante práctica. En la pantalla de selección de escenario cuentas con 16 localizaciones, pero sólo cuatro están disponibles por el módico precio de 100.000 simoleones, tu presupuesto inicial. Si quieres escoger uno en concreto y no puedes, pulsa repetidamente el botón *Reset* (el de las dos flechas curvas) para cambiar aleatoriamente los valores hasta que puedas seleccionarlo.

Si los primeros hoyos no te salen bien, no importa. La mejor forma de aprender es ir experimentando y comprobar sobre el terreno los resultados. Además, ten en cuenta que todo es modificable: el programa te permite hasta intercambiar los hoyos entre sí e incluso cambiar su recorrido totalmente. Por eso es importante que dejes espacio suficiente para introducir futuros cambios.

OBJETIVO CENTRAL

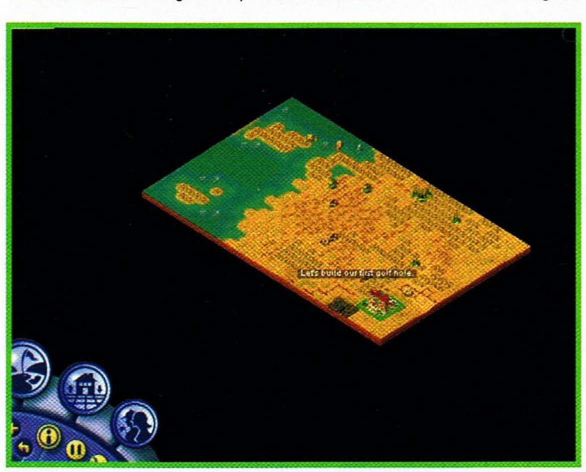
Sim Golf se basa en satisfacer al máximo las expectativas de los jugadores que visitan tu campo. Cuanto más les guste un hoyo, más piropos te caerán y más dinero (los simoleones habituales en la saga *Los Sims*) se dejarán por jugar en él. Incluso se harán socios y aumentarán su cuota anual hasta convertirse en miembros si están encantados. El dinero te permitirá hacer mejoras en el diseño, añadir instalaciones, dar más servicios y expandirte sin apuros económicos.

El secreto radica en tratar de satisfacer a todo el mundo. Si haces un hoyo muy difícil, los jugadores novatos se desesperan y abandonan el campo para siempre, totalmente frustrados. Si por el contrario es demasiado fácil, tanto profesionales como novatos completarán el hoyo con el mismo número de golpes, lo que dañará tu reputación como diseñador.

PIENSA EN EL FUTURO

Nada más comenzar, verás un pedazo de terreno y tu personaje-golfista. Emplea el zoom para alejarte al máximo y piensa que, con el tiempo, podrás adquirir las siete u ocho parcelas que rodean al cuadrilátero central que ahora te pertenece. Por tanto, no dejes de pensar a largo plazo si no quieres tener que rehacer los primeros hoyos de forma drástica con el paso del tiempo.

No intentes construir muchos hoyos cortos y pegados unos a otros en esta zona para aprovechar al máximo estos metros cuadrados. Lo ideal es crear tres o cuatro como máximo. El comisionado visitará tu campo y, si el nivel de satisfacción de tus Sims es alto, te irá ofreciendo nuevas zonas vírgenes para construir.



LA INTERFAZ

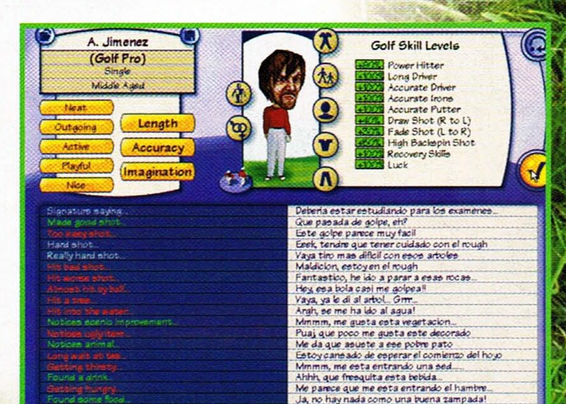
Los controles son muy intuitivos. Si has probado otros juegos *Sim*, te resultarán muy familiares. En caso contrario, te acostumbrarás a ellos rápidamente. En la parte inferior izquierda de la pantalla están los cuatro botones pequeños para hacer zoom y cambiar la orientación de tu punto de vista desde los puntos cardinales. Junto a ellos encontrarás otros tres botones. De izquierda a derecha, el primero te da información exhaustiva sobre tu buen hacer (no lo tengas en cuenta por ahora), el segundo sirve para entrar en modo pausa (aunque el tiempo no corre, puedes construir igualmente) y el tercero para guardar la partida, editar tus preferencias o poner nombre al campo entre otras opciones.



Por último, verás tres grandes botones. El primero permite acceder a todo lo necesario para la construcción de hoyos, dividido en elementos básicos y suplementarios. Entre estos últimos hay varios modelos de bancos, puentes, árboles y flores. Escoge los que más te gusten y en el color que quieras, pues el efecto será el mismo y su precio permanece invariable.

El segundo (el de la casa y las flechas) incluye todas las instalaciones que puedes situar en tu campo, desde bares a hoteles pasando por zonas de práctica, alquiler de coches eléctricos e incluso iglesias. También puedes alterar la orografía del terreno y realizar análisis teóricos sobre los posibles golpes a ejecutar.

Utilizando el tercer botón, podrás ver en qué punto concreto del campo se encuentra cada uno de los jugadores, acceder a las opciones de tu propio personaje (donde puedes cambiar su aspecto, fijar parámetros de juego o personalizar sus frases) y contratar empleados para el club.





CÓMO HACER UN HOYO

CONSIDERACIONES GENERALES

Hay muchos aspectos a tener en cuenta antes y durante el proceso de diseño. Los hoyos están distribuidos en pares 3, 4 o 5, números que indican los golpes calculados para jugar el hoyo sin puntuar positiva o negativamente. Es algo que, lógicamente, va en función de su longitud. Si de un solo golpe puedes alcanzar el *green* (zona en la que está la bandera), hablaremos de un par 3; si es de dos golpes, un par 4, y en tres, un par 5.

Ganas puntos en tu diseño si el hoyo premia a los usuarios con un potente *drive* (saque), si realizas un diseño original e imaginativo que permita a los jugadores más habilidosos sortear obstáculos empleando efectos a derecha o izquierda y también si tienes en cuenta la capacidad de colocación de la bola de algunos Sims, que podrán llegar a bandera por el camino más corto afrontando riesgos que a los neófitos ni se les pasarán por la cabeza.

PRIMER HOYO

Para hacer un hoyo, lo primero es situar el *tee* (punto de partida), normalmente cerca de la Casa Club. Luego, el *green*, donde estará la bandera, que puede ser plano o con inclinaciones (*Tricky*) si pulsas el tabulador antes de situarlo, dificultando los *putts*. A partir de ahí vas definiendo una línea de calle (*Fairway*), que será el camino por el que los jugadores traten de jugar el hoyo. Vamos a realizar un par 5 que pueda contentar a todo tipo de *Sims*.



A continuación, definimos el camino por el que se mueven los visitantes, partiendo de la Casa Club hasta el *Tee*, para recorrer todo el hoyo hasta llegar a *green* y poder volver. Piensa que si los jugadores tienen que ir por zonas no urbanizadas, se cansan enseguida y te lloverán las quejas, o peor, nunca irán a jugar a ese hoyo. Aprovecha también para aumentar o disminuir la pendiente del terreno en zonas determinadas, pero con criterio.

Verás que obtienes una cuadrícula. Cada cuadro que avances son 25 yardas más, y eso te servirá para calcular dónde sería más interesante situar una pequeña loma. Por ejemplo, situamos una más allá de las 175 yardas, de manera que los jugadores con un *drive* más potente la alcancen y consigan más distancia gracias al descenso de la bola. Los que no puedan imprimir tanta potencia, verán como su bola queda frenada al pie del montículo. Si golpean justo encima se producirá un bote en el que puede pasar cualquier cosa.



EFECTOS SECUNDARIOS

Básicamente, el hoyo está hecho. Pero merece la pena invertir más tiempo en enriquecerlo con nuevos elementos que lo hagan interesante (puedes hacerlo activando el modo pausa). Una posibilidad consiste en crear zonas de hierba más alta (*Rough*) alrededor de la calle para dificultar el siguiente golpe de los jugadores que hayan lanzado la bola fuera de los límites marcados por falta de precisión.

Tal y como está el hoyo, habrá quien consiga hacerlo en tres golpes (*eagle*). Para complicarlo un poco más y poner caro el *birdie* (uno bajo par), basta añadir algunos bunkers de arena por el recorrido e impedir los golpes en línea recta con diversos obstáculos, como zonas de rocas, malas hierbas, agua o árboles. Pero no coloques muchos. Si los jugadores se ven afectados a menudo por ellos, caen en la frustración. Debes lograr el equilibrio necesario para que el hoyo parezca difícil sin serlo demasiado.

Verás que en ciertos lugares aparecen animales propios del lugar. Normalmente tienen un impacto positivo en los jugadores, que se divierten asustándolos. También puedes aprovechar elementos como el agua para crear lagos o riadas ornamentales (ten en cuenta que sale bastante caro). Si sitúas el camino de los Sims por encima y les colocas puentes ornamentales, disfrutarán de su paso por la zona.



ADORNOS ÚTILES

Añadir flores y árboles puede servir tanto para que los jugadores se deleiten con el paisaje como para dificultar su juego. En nuestro hoyo hay varias palmeras cerca del recorrido que empeoran la visibilidad y obligan a los jugadores a realizar golpes con efecto o más conservadores de lo normal. Así evitamos que todos los golpes sean en línea recta, premiando la habilidad de los participantes.

También puedes situar bancos a lo largo del camino, para que los Sims que estén cansados puedan sentarse un rato, y monumentos (*landmarks*), muy apreciados



visualmente por nuestros visitantes y que conllevan ciertos efectos en su zona de influencia (señalada por un círculo), como hacer felices a los jugadores, mejorar su juego o evitar bichos y malas hierbas.

Si tienes una zona conflictiva o difícil, los árboles, flores y monumentos contribuirán a mejorar el humor de los Sims cuando den malos golpes o a que no den tanta importancia a sus errores como a la calidad del entorno. Ten presente que los árboles no necesitan mantenimiento, pero las flores sí, y que el color de estas últimas puede disgustar a algunos individuos.

LA IMAGINACIÓN AL PODER

Tenemos un hoyo en el que son necesarios los golpes con efecto a derecha e izquierda. Pero si queremos estimular la imaginación de los jugadores, hay que contemplar los golpes con retroceso (*backspin*) y rasantes. Para ello, nada mejor que alterar la altura del *green* (al situarlo, con el tabulador), evitando las zonas llanas, y añadir más árboles y bunkers que exijan un golpe a ras de suelo.

Asimismo, por el lateral derecho de nuestra zona, levantamos un poco el terreno para ayudar a que las pelotas no se salgan de los límites, lo que supondría dolorosos golpes de sanción a los jugadores. Lo mismo es aplicable a las cuadrículas cercanas al agua. Pero ten cuidado, si sitúas pendientes fuertes en el camino de los Sims, éstos no dudarán en quejarse cada vez que pasen por allí, igual que harías tú si tuvieras que subir una empinada cuesta.



MÁS AYUDAS

El juego incluye una herramienta muy importante que sirve para analizar futuros golpes. La encontrarás situada junto a la de modificación orográfica del terreno. Pulsa sobre ella y luego sobre cualquier punto de tu recorrido. Así conocerás de antemano el tipo de golpe que puedes



esperar del golfista en función de sus habilidades (se muestran las distintas posibilidades en cuatro colores distintos), y podrás tenerlo en cuenta mientras diseñas el hoyo.

CONTRATACIÓN DE EMPLEADOS



En cuanto abras el campo al público, pasa a ser prioritario anticiparse a sus deseos e ir satisfaciéndolos sobre la marcha. Se quejarán por las plagas, por las esperas, porque tienen sed... Puedes resolverlo con tu propio personaje, pero es mejor contratar empleados que se encarguen de la jardinería, venta de refrescos, aceleración del juego e incluso de animarles y hacerles sonreír.

El sueldo semanal de tus subordinados será amortizado rápidamente, por lo que merece la pena tener a todos los posibles (ocho como máximo). Encontrarás empleados de dos categorías, pero la superior sólo estará disponible si tu campo cuenta con seis o más hoyos. Selecciónalos para ver su área de influencia y colócalos allí donde resulten más necesarios. Cada cierto tiempo tendrás que revisar toda el área de juego para trasladarlos de un lugar a otro y mantenerlo todo en condiciones.

LA GRAN INAUGURACIÓN

Cuando estés listo, pulsa "H" y abrirás el hoyo al público, con lo que podrás empezar a ver sus reacciones. En nuestro caso, parece que son felices. Los comentarios en blanco son neutrales, mientras que los verdes son positivos y los rojos negativos. Si terminan el hoyo contentos, pagarán más por haberlo jugado. Incluso puede que se hagan miembros de tu club.

Además, se irán realizando fotos de sus mejores momentos (cuantas más se hagan, más fácil resultará que decidan convertirse en socios). Para tener una impresión general de lo que sucede en tu campo, basta mirar a los *smileys* que se suceden en la parte inferior de la pantalla. Cuantas más sonrisas veas, mejor van las cosas. Eso se hace notar progresivamente en los tres marcadores de la parte superior derecha: el del dinero, el del grado de satisfacción de los jugadores y el del nivel de calidad de diseño del campo.



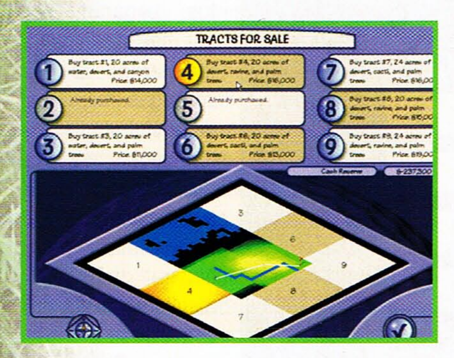




GESTIÓN DE UN CAMPO COMPLETO

EXPANDIR LOS HORIZONTES

Una vez que el comisionado te visite y esté satisfecho con tu labor (hazle la pelota con tus empleados y asegúrate de que sea feliz), te ofrecerá nuevas zonas para comprar y expandir el campo. Escoge la que quieras, pero ten en cuenta que cada hoyo debe comenzar muy cerca de donde termine el anterior, para así reducir los tiempos de desplazamiento de los jugadores y evitar que se cansen en exceso.



El comisionado I. M. Picky acude en función del nivel de diversión general en dificultad fácil o moderada, pero si la sitúas en difícil o imposible será la calidad del campo lo que le haga volver. Otro tanto sucede con Ivana Richman, la mujer de los regalos. Sin embargo, el mecenas J. P. Bigdome vendrá sistemáticamente cada vez que construyas dos nuevos hoyos.

DEL HOYO 2 AL 18

Tras construir los primeros hoyos, tómate tu tiempo para comprobar qué tal están funcionando (incluso podrían ser seleccionados entre los mejores del país). También es bueno acumular dinero para invertir a lo grande más adelante y realizar hoyos de lujo. Al terminar el año recibirás un informe anual. Caso de que estés en números rojos, cuidado. Los inversores podrían preocuparse y darte un límite de dos años para que vuelvas a estar en positivo.

Tu campo será valorado como municipal mientras tenga menos de cinco hoyos, de seis a nueve será un recorrido de golf, de 10 a 17 un club de campo y con 18 (el máximo) podrá ser utilizado para campeonatos oficiales. Esto es importante no sólo por el dinero que puedes ganar, sino también porque tus habilidades como golfista estarán limitadas al 60%, 80%, 100% y más del 100% respectivamente.

HE TERMINADO, ¿Y AHORA?

Cuando hayas creado los 18 hoyos y tu economía sea boyante, quizá pienses que es el final del juego. En absoluto, ahora debes mejorar todos tus hoyos uno a uno. ¿Cómo? Entrando en las pantallas de información y consultando sus estadísticas y calificaciones, rotuladas en rojo, blanco o verde.



Ahí comprobarás si el hoyo se juega rápido o no, si resulta divertido, si está entre los mejores, qué tal funciona económicamente y, sobre todo, sus números de longitud, habilidad e imaginación. Si quieres que un hoyo sea calificado como clásico, estas tres estadísticas deberán estar por encima de 1.

CÓMO MEJORAR TU CAMPO

Sim Golf calcula la media de golpes que efectúan los jugadores que no poseen estos parámetros y le resta la media de los que sí los poseen. Por ejemplo, si todos los Sims sin habilidad hacen el hoyo en cinco golpes y los que sí la tienen lo hacen en una media de 3,90, la nota que ese hoyo tendrá en habilidad será de 1,10 (la diferencia). Así funciona todo, de manera que ya cuentas con muchas pistas para centrarte en cada hoyo concreto y cuantificar las mejoras. ¿Quieres aumentar el grado de imaginación exigido? Corta las líneas rectas con árboles. ¿La longitud? Haz alteraciones en el terreno.

Cada cierto tiempo, comprueba cuáles son las sugerencias y parámetros de la SGA (Sim Golf Association), que puntuarán todas estas características y te ayudarán a conocer dónde se encuentran los objetivos ideales. Una vez que cumplas mínimamente con todo, podrás organizar un torneo oficial, aunque tendrás cerrado el campo al público mientras dure.

NO OLVIDES LOS SERVICIOS

Por supuesto, debes ir añadiendo servicios y construyendo edificios adicionales. Nunca coloques muy cerca unos de otros, pues eso disminuye el valor del terreno (las iglesias ayudan a aumentarlo), y sitúalos en función de los requerimientos de tus jugadores.

Todos deben tener un camino de acceso para los Sims y estar situados estratégicamente, de manera que a veces contribuyan a hacer un hoyo más interesante al tener que vadearlos o superarlos. Quizá los más importantes sean los que ofrecen refrigerios a los jugadores (entre hoyo y hoyo) y los que les permiten entrenar, así como el que añade cochecitos al recorrido, lo que acelera el juego notablemente. Otros, como los hoteles y mansiones de famosos, bien rodeadas de árboles, aumentarán la buena imagen del campo y tu cuenta corriente.





ÚLTIMOS CONSEJOS

TU GOLFISTA Y TÚ



Desde el primer momento, te verás representado en pantalla por un golfista llamado Gary Player. Puede realizar todos los trabajos de tus empleados, pero la idea es convertirle en profesional del golf, así que ponte a practicar con él enseguida. Sus habilidades aumentarán a medida que des buenos golpes (empeorarán en caso contrario) y así estarás preparado para los retos y campeonatos que se avecinan, magníficas oportunidades de ganar dinero y prestigio.

La interfaz de juego es sencilla y efectiva. Tienes un máximo de cinco tipos de golpe a ejecutar representados por su trazada. La longitud y posicionamiento de los mismos varía según dónde coloques el ratón y la destreza del jugador. Tras hacer clic y comprobar los resultados, verás cómo reacciona la bola en los hoyos que has diseñado, una buena manera de experimentar por ti mismo tu propia creación.

LAS HISTORIAS DE LOS SIMS

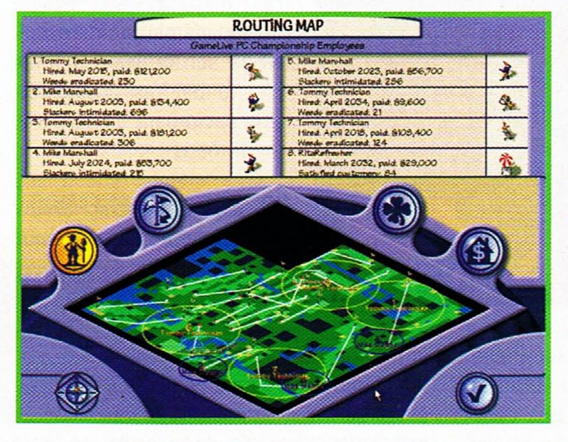
Aunque el ordenador organiza las parejas de juego automáticamente, es recomendable entrar de vez en cuando en la Casa Club. Así podrás emparejarlos de manera que ambos salgan al campo con una sonrisa en los labios y no mosqueados con el compañero. A veces surgirán todo tipo de historias de amistad y de amor, lo que te será recompensado.



Puedes seguir sus vivencias en tiempo real. En la lista de jugadores verás hasta cuatro corazones indicando lo bien que se lleva una determinada pareja, sean sus miembros del sexo que sean. Pulsando sobre ellos verás una completa ficha de cada uno, sus últimos comentarios, reacciones y actitudes. ¡Incluso si te fijas bien en su forma de vestir podrás predecir sus características como golfistas!

Piensa que los jugadores llegan al campo con un factor de diversión de entre 2 y 5. Cada comentario positivo (verde) que hagan subirá un punto su diversión, mientras que los negativos sancionan en igual proporción. Cada punto equivaldrá a 100 simoleones que irán a tu bolsillo al terminar cada hoyo y la división de este porcentaje por su número de golpes se sumará a la diversión total del campo.

CONSTANCIA Y DEDICACIÓN



Sid Meier ha interrelacionado infinidad de elementos entre sí y enumerarlos todos sería como recitar la Biblia, así que aquí tienes algunas líneas básicas y ejemplos para que puedas descubrir el resto por ti mismo:

- Hay atajos en el teclado para acceder a las pantallas informativas más importantes.

- Una buena manera de evitar que las pelotas de un hoyo invadan la calle de otro es situar grandes árboles en medio.

- Si el *green* de un hoyo y el *tee* del siguiente están cerca, tus empleados podrán cubrirlos al mismo tiempo.

- Al emplear el *bulldozer* sobre una construcción, recuperas el dinero invertido, pero alterar el terreno no grava tu economía.

- Antes de situar edificaciones, puedes rotarlas con el tabulador.

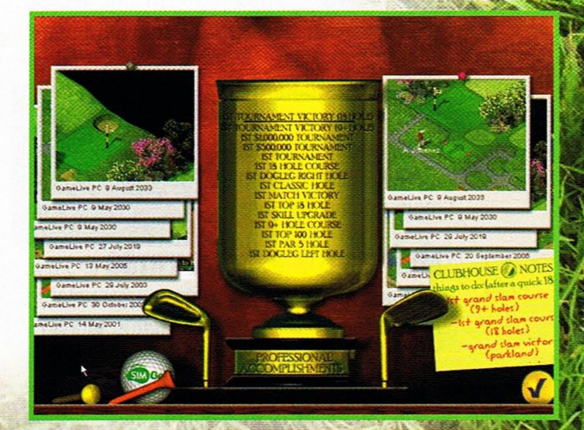
- Puedes importar tu propia foto al programa siguiendo las instrucciones del archivo *readme.txt* del directorio de instalación.

Pronto manejarás con soltura los datos más importantes, corroborarás la buena situación de tus empleados por todo el campo de una sola pasada e incluso podrás intercambiar el sentido en que se juegan los hoyos.

LA COPA DEL CAMPEÓN

Durante el juego, cada vez que consigas por vez primera un logro importante, aparecerá una gran copa en la que se inscribe tu lista de hazañas junto a unas instantáneas. Además de la inyección moral que supone, te dará un empujoncito en tu intento de situarte como líder en la lista de diseñadores y te otorgará nuevos puntos que repartir entre tus habilidades como golfista.

Eso sí, la lista se borrará una vez que decidas comprar otra zona y empezar un nuevo campo de golf, pero comenzar desde cero en un terreno distinto es lo que le da más vidilla al programa. Y no olvides que en la web oficial encontrarás nuevos campos y extras que añadir al juego con asiduidad.





SERIOUS SAM

The Second Encounter

El indestructible Sam afronta su segundo festival de pólvora y adrenalina. Aunque se trate de un arcade al viejo estilo, de los que se juegan más a golpe de intuición que de refinamiento táctico, hemos pensado que **algo de ayuda tampoco te vendría mal**, sobre todo para descubrir todos los secretos que oculta el juego.



CONSEJOS GENERALES



The Second Encounter es un juego marcadamente lineal. No tendría mucho sentido ofrecerte una guía paso a paso, porque todo lo que tienes que hacer es avanzar e ir dando buena cuenta de las hordas de enemigos que te salen al paso. Pero si quieres que Sam el Serio llegue al final de su aventura sin sufrir más rasguños de los necesarios, puede serte útil aplicar a rajatabla los siguientes consejos:

MANTÉN LOS OJOS ABIERTOS

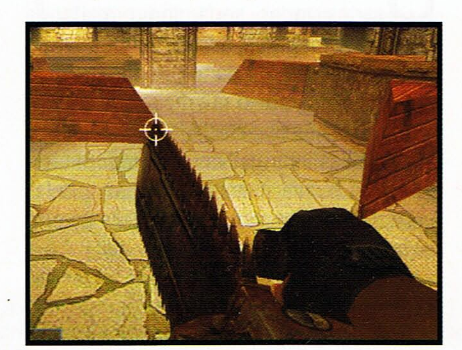
Los enemigos del juego siempre reaccionan de la misma manera. Cuando te acercas a un objeto (sea armadura o munición) surgirán mareas de malos dispuestos a rebanarte el pescuezo.

RETROCEDE

Nunca te quedes parado mientras disparas. Los malos son como kamikazes y correrán hacia tu posición sin que nada los detenga. Camina hacia atrás mientras disparas sin cesar. Afortunadamente, los escenarios son amplios, por lo que no tendrás problemas de espacio para desplazarte por el mapa.

CONOCE A TU ENEMIGO

Ciertos enemigos tienen puntos débiles. Lo idóneo es que los aproveches para acabar con ellos cuanto antes: los robots caen con más facilidad si les disparas en las patas, las plantas asesinas son muy fáciles de eliminar con el lanzallamas y para matar a las brujas arpías lo mejor es que las mantengas lejos de ti, así que evita que bajen al suelo.



SELECCIONA TUS ARMAS

No todas las armas tienen la misma efectividad. Utilizar una u otra depende mucho de la situación y del enemigo con el que te enfrentes. Si un malo se te acerca demasiado, como sucede en el caso de los gnaar o los cucurbitos, lo mejor es utilizar la recortada. Para las arpías, que te atacan desde el cielo, una ametralladora Thompson. A los robots, dales jarabe de lanzacohetes.
En líneas generales la estrategia habitual en otros juegos de acción te dará muy buenos resultados: recortada para distancias cortas y armas con gran ratio de disparo para espacios más abiertos y con muchos enemigos en pantalla.

SÉ INTELIGENTE

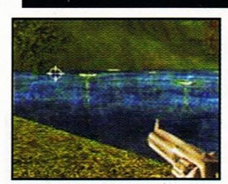
Utiliza los botiquines y todo tipo de *power ups* (como el daño y la velocidad seria) cuando lo creas realmente necesario. No sería muy inteligente por tu parte desperdiciar un botiquín cuando tienes 99 puntos de vida.



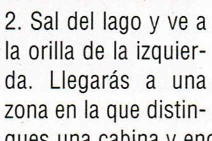
LOS SECRETOS UNO A UNO

Como somos tan buenos chicos, nos hemos dejado las pestañas intentando desvelar todos los secretos (zonas restringidas, ítems especiales, etc.) del juego. Y son un buen puñado. Sigue leyendo, porque a continuación te ofrecemos la lista completa. Las imágenes te ayudarán a localizarlos.

SIERRA DE CHIAPAS



1. Bucea en el lago hasta el fondo. Allí encontrarás un lanzacohetes.



2. Sal del lago y ve a la orilla de la izquierda. Llegarás a una zona en la que distingues una cabina y encuentras un Colt.



3. A la izquierda del templo encontrarás una aeronave.



4. Llegado a este lugar, deja atrás los asientos y toma los cohetes.

5. En la esquina izquierda de la pared principal del templo, verás un muro pintado de negro. Dispárale con el lanzacohetes para acceder la nueva zona.



6. Entra en la nueva zona. Es el llamado Hall of Fame. Los pósteres de las paredes lucen las caras de los programadores del juego.

7. Ya estamos en el interior del templo. Después de pasar la trampa de los pilares que intentan aplastarte, gira a la izquierda un par de veces. Estás ante el puzzle de las letras. Salta sobre ellas de manera que formes la palabra MENTAL. Esto te dará 100 puntos de vida.



8. Cuando estés en el exterior, camina hasta el extremo del escenario para llegar a una zona como la de la captura. En el saliente de la roca puedes coger un lanzacohetes.



9. Una vez hayas pasado el primer puente de madera, fíjate en una roca a tu izquierda. Dispara contra ella y entra en la nueva zona. Al final, conseguirás 100 de vida.



10. Bucea en el estanque que encontrarás tras el templo. Allí, sobre una piedra, tienes un botiquín.

VALLE DEL JAGUAR



1. Cuando llegues a la zona de las plataformas que te impulsan hacia lo alto, toma la que está más a la izquierda para saltar sobre el tejado de la entrada. Allí hay munición para el rifle de precisión y un paquete de salud.

2. En la zona de los templos, dirígete al situado más a la derecha. En su lado derecho, encontrarás una puerta secreta. Vuélala para acceder a la nueva zona y coger la miniarma.



3. Desde esta misma zona, camina un poco más, subiendo por el valle. Pronto llegarás hasta una armadura.

4. Ahora dirige tus pasos al templo de la izquierda y sitúate en la habitación que se encuentra después de pasar la trampa, justo antes de entrar en la zona del jaguar. En la esquina más alejada encontrarás una plataforma que te traslada a un nivel superior. Allí hay munición y una armadura.



5. Aquí encontrarás una zona oculta, aunque no material. Si te fijas, en una de las colinas se distingue la palabra Crollywood. Dirígete hasta allí para desvelar la nueva zona.



6. Ahora vayamos al último templo que te encuentras en la zona. Ve a la esquina derecha de la parte trasera y conseguirás vida.



7. Junto a este mismo templo, a mano izquierda, distinguirás una casa. Acércate a ella para hacerte con munición.

LA CIUDAD DE LOS DIOSES



1. Nada más entrar en esta fase, camina con la espalda pegada al muro de la izquierda, ve tras la casa y recoge las balas de cañón.

2. Camina en esta dirección un poco más hasta entrar en una nueva estancia. Dirige tus pasos hasta el fondo de la misma, dispara al muro y entra por el pasadizo que descubrirás acto seguido.



3. Cuando salgas del edificio por el pasadizo secreto, pégate al muro izquierdo y, a continuación, gira a la izquierda para coger la Bomba Seria. Sigue caminando junto al muro. Tras la siguiente casa, encontrarás una trampa oculta.



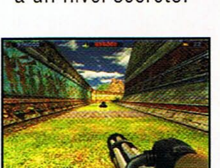
4. Vuelve al principio del nivel. Esta vez tienes que seguir el muro de la parte derecha. Corta el árbol con la motosierra y coge el paquete de salud.



5. Ahora vayamos a por una armadura. La encontrarás después del templo en el que consigues la máscara. Gira a la derecha y dirígete a la parte derecha de la zona en la que estás ahora. Dispara al muro y recoge la armadura.

6. Cuando hayas pasado la zona del pozo, te encontrarás en un nuevo patio. Fíjate bien, porque entre una planta y un árbol darás

con un teletransportador que te traslada a un nivel secreto.





7. En la entrada, ve tras la casa de la izquierda, camina hasta su zona central y coge las balas de cañón.

8. Encontrarás el siguiente secreto después de eliminar a los búfalos que llevan unos cañones en el lomo. Fíjate en una casa que tiene unas serpientes en la puerta. Entra y coge el cañón español.



9. Desde este mismo lugar, dirige tus pasos al templo de la izquierda. Camina hasta llegar a la parte de atrás de una casa, donde puedes recoger un botiquín.



10. Cuando llegues a la zona que ves en la imagen, date la vuelta y dirígete hacia los 100 puntos de vida. No podrás recogerlos dando un salto normal, pero sí con el "rocket jump".

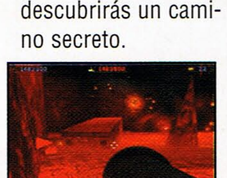


11. Poco después llegarás a una nueva habitación. Gira la derecha hasta llegar a esta zona que ves en la captura y dispara a los enemigos.

12. En esta misma habitación, derriba el muro de la parte contraria a la que te encuentras y recoge las balas de cañón y el paquete de salud.



13. Tras la siguiente puerta, puedes ver en la pared un par de agujeros. Métete por cualquiera de ellos y descubrirás un camino secreto.





14. En la habitación con la lava tienes que dirigirte a la izquierda para recoger unos misiles ocultos.

PATIOS DE LA SERPIENTE

1. Nada más comenzar la fase, gira a la izquierda, camina un poco más y gira a la izquierda de nuevo. Acércate al escudo con cuidado, ya que la planta comenzará a atacarte. La mejor manera de acabar con ella es usar el lanzallamas.





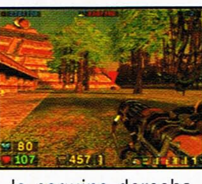
2. Ve ahora al primer patio. En la esquina más alejada de tu vista, encontrarás munición para el rifle de francotirador.

3. Cuando llegues al siguiente patio, serás atacado por una serie de robots. Liquídalos y ve a la esquina izquierda. Recoge el botiquín.



4. Pasa ahora la zona con los rayos y el campo de fuerza. En la casa situada más a la derecha hay balas para tu cañón.

5. Supongamos que ya has colocado la máscara en la estatua de la zona con los teleportadores dinámicos. Ahora las puertas del templo que ves en la imagen se habrán abierto.



6. Es precisamente en la zona de los teletransportadores móviles donde se encuentra el siguiente secreto. Ve hacia la esquina derecha, bajo la gran pirámide. Tras acabar con el enemigo que te sale al paso, podrás conseguir el botiquín.



7. Seguimos en la zona de los teletransportadores. Ve hacia la parte trasera de la gran pirámide, usa el detonador para volarla, acaba con los enemigos y coge la munición.



8. Recoge la píldora que ves en la imagen para activar al vigilante.



9. Ahora estamos en la última habitación del nivel. Antes de salir, dispara con tu lanzacohetes a los dos jaguares que ves sobre la puerta y recoge el paquete de vida.

EL POZO

1. Sitúate en la habitación que encontrarás después de la estancia con un estanque, dispara al muro situado junto a la última columna de la derecha, entra en el pasadizo y recoge los 100 puntos de vida.

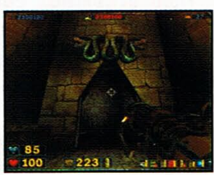


2. Toma el teletransportador que ves en la captura. Te llevará hacia una armadura.

3. Tras el puente de la siguiente habitación hay otro teletransportador a mano derecha. Tómalo y hazte con la munición.



4. Antes de subir las escaleras, gira a la izquierda, mata al bicho que te sale al paso y hazte con el paquete de salud.



5. Cuando estés subiendo por las escaleras, fíjate en la extraña sombra proyectada sobre el muro. Salta sobre la ventana que tienes frente a ti, elimina a la criatura y recoge los 100 puntos de vida.

6. Cuando llegues al final de las escaleras, camina siempre hacia adelante. Encontrarás un teletransportador estropeado.

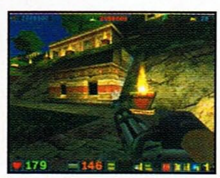




7. Vuelve al cruce que dejaste atrás nada más subir las escaleras. Gira a la derecha y dispara a los que escupen fuego. Esto hará que aparezcan dos peculiares criaturas.



8. Ahora estamos en el corredor que viene justo después de la habitación en la que hay dos bombas serias. Tienes que destruir todos los fireholders para conseguir unas bombas para el cañón. Éstas aparecen al salir del corredor.



9. Ahora estás en un nuevo patio. Acaba con los robots, entra en el teletransportador que encontrarás escaleras arriba a la derecha. Coge el "daño serio" y los misiles.



10. Ahora sólo tienes que coger el corazón, que caerá en lo que será un nuevo campo de batalla.

ZIGGURAT



1. Tras entrar en la torre, camina hacia la parte de atrás y coge la munición del rifle de francotirador.

2. Estamos en la habitación en la que tienes que pulsar un interruptor para alcanzar las escaleras que llevan a la salida. Repara en la columna a la que te debes dirigir. Es la primera que ves detrás de ti, nada más entrar en esta zona. Allí encontrarás un paquete de vida.

3. Ya en el exterior, gira a la izquierda, coge la píldora y acaba con la planta que te ataca.

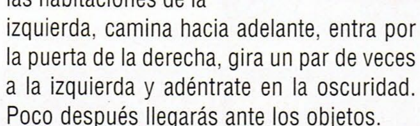


4. Desde esta zona, sigue el muro de la izquierda, ponte ante la zona más oscura, rómpela y recoge la armadura.



5. Ve a la otra parte del zigurat, junto a una botella verde de vida. Dispara al muro y recoge el paquete de salud.

6. En la siguiente habitación en la que entrarás hay 100 puntos de vida y munición tras una reja. Para llegar hasta ellos, despeja las habitaciones de la izquierda, camina hacia adelante, entra por la puerta de la derecha, gira un par de veces a la izquierda y adéntrate en la oscuridad. Poco después llegarás ante los objetos.





7. Estás en el segundo gran patio. Abandona por un momento el lugar en el que has luchado contra las criaturas, camina por la parte despejada, donde no hay edificios. Allí encontrarás unas botas de velocidad seria y algo de munición.



8. Vayamos al patio de la derecha. En la esquina de la derecha, junto al templo grande, encontrarás un muro al que puedes disparar para coger la munición que hay en su interior.



9. Justo en mitad del camino hacia el patio del medio, encontrarás una pastilla. Cógela y mira hacia atrás.

EL ATRIO DEL ELEFANTE



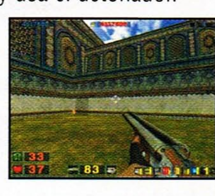
1. Cuando llegues a la primera habitación con el suelo resbaladizo, franquea la puerta de la derecha y ve girando a la izquierda hasta que encuentres una plataforma para saltar en la esquina derecha. Úsala. Desde la nueva zona en la que te encuentras, puedes ir saltando de columna en columna hasta recoger los 100 puntos de vida.



2. Al salir del edificio en el que acabas de estar, gira a la izquierda. Poco después, el muro cederá y encontrarás un patio oculto.



3. Cuando hayas terminado con los enemigos en el patio, ve hacia la parte de atrás de la última pirámide y usa el detonador.



4. Tras terminar la primera tanda de habitaciones, gira a la izquierda y dispara a la parte negra del muro. Recoge la armadura.



5. Cuando estés en la zona que se muestra en la imagen, espera unos momentos a que aparezcan una serie de curiosos esqueletos alados con los que sólo te enfrentarás aquí. El truco para acabar con ellos consiste en matarlos antes de que toquen el suelo.



6. Al pasar las siguientes puertas, gira a la derecha un par de veces para conseguir unos misiles.



7. En la puerta de entrada de este mismo patio, date la vuelta y dispara sobre el muro para conseguir la armadura.



8. No te muevas de este lugar, porque en la esquina más alejada tienes un paquete de vida metido en un agujero.



9. Estamos en el siguiente patio. Camina por la zona del elefante dorado y dirígete a una de las paredes de la izquierda. Activa la palanca para revelar una nueva zona.



10. Ahora entra por la puerta de la derecha y camina hacia la izquierda para hacerte con los objetos.

PATIOS DE GILGAMESH



1. Tras dejar la zona de la entrada en el nivel, gira a la derecha y hazte con los 100 puntos de vida.

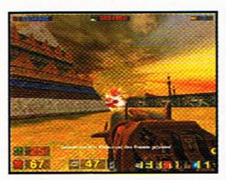


2. Patio de entrada: métete en la piscina de la derecha, bucea y recoge la munición que hallarás al fondo.

3. Detrás de esta misma piscina tienes una jugosa mochila con munición.



4. Camina hasta el siguiente patio y dirige tus pasos hacia el muro de la izquierda. Dispara en la zona oscura para descubrir una nueva zona.



5. Ya tienes el daño serio y la munición. Corre hacia la parte trasera del edificio y acaba con los malos que te saldrán al paso.



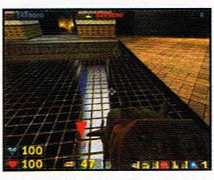
6. Fíjate ahora en la torre de la izquierda. Usa tu rifle de francotirador y dispara para conseguir un *power. up*.



7. El siguiente secreto lo encuentras en el próximo templo. Cuando consigas el lanzagranadas, gira a la derecha y continúa recto hasta llegar ante los puntos de vida.



8. Ahora te espera una batalla muy dura en los pasillos. Cuando hayas terminado con los malos, tendrás que seguir recto. Antes de subir las escaleras, gira a la izquierda para conseguir la armadura.



9. Poco después, verás el lugar de la imagen. Para hacerte con la vida que hay al fondo, coge la plataforma y, cuando estés sobre el corazón, dispara un misil.

10. El siguiente patio es especialmente duro, toda una prueba a la altura de tu habilidad. Puedes conseguir algo de ayuda disparando a lo alto de la torre y haciéndote con la vida.

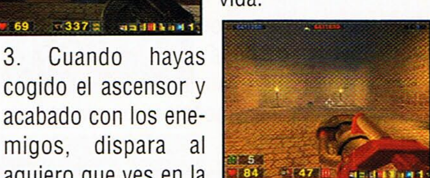


TORRE DE BABEL



1. Estamos en la primera habitación que ves tras dejar la primera gran sala. A la izquierda de la puerta de salida tienes unas balas de cañón.

2. Sigue caminando y busca tras el puente. A mano derecha tienes un paquete de vida.



3. Cuando hayas cogido el ascensor y acabado con los enemigos, dispara al agujero que ves en la imagen y acaba con los búfalos.

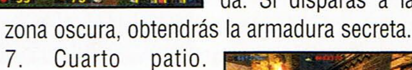


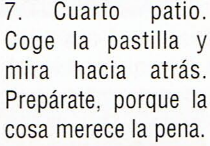
4. Poco después llegarás ante un enemigo que escupe fuego. Tras él hay una plataforma saltadora. Úsala para hacerte con las balas de cañón ocultas.



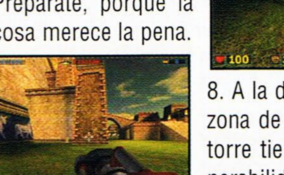
5. Ya en el exterior, dirígete al muro de la derecha que encontrarás tras las puertas de acceso al segundo patio. Dispara a la torre para acceder a una sala secreta.

6. Cuando camines alrededor de la torre de Babel, fíjate que en el tercer patio, en el muro de la izquierda. Si disparas a la zona oscura, obtendrás la armadura secreta.





7. Cuarto patio. Coge la pastilla y mira hacia atrás. Prepárate, porque la cosa merece la pena.



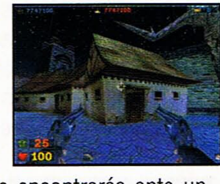


8. A la derecha de la zona de entrada a la torre tienes la invulnerabilidad.



9. Si vuelves a entrar por las puertas de la derecha, en la parte baja del centro de la torre, encontrarás más enemigos y más munición oculta.

LA CIUDADELA



1. Nada más comenzar la fase, franquea la puerta de la segunda casa a la izquierda y coge el rifle.

2. Después de matar a los malos de turno, te encontrarás ante un interruptor como el que muestra la imagen. Observa los resultados.



3. Acabas de pasar el puente después de conseguir un lanzallamas. Detrás de la torre tienes un paquete de vida.





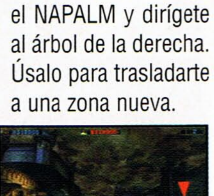
4. Ahora estamos en el patio de entrada al castillo. En la esquina más alejada hay unos cohetes escondidos cerca de un árbol.

5. En este mismo patio, hay munición para el rifle en una casa situada entre la entrada al castillo y la puerta de la derecha.



6. Tras entrar en el patio de la derecha, llegarás a un cementerio. Prueba a abrir las tumbas para desvelar los secretos.

7. Un poco más allá del cementerio coge el NAPALM y dirígete al árbol de la derecha. Úsalo para trasladarte a una zona nueva.





8. Camina y liquida a los enemigos hasta que hayas pasado dos patios más. Tras las dos casitas de la derecha, encontrarás una cabina con cohetes en su interior.



9. Sin moverte de este patio, dirígete a la zona situada entre la zona de la casa de la derecha, la puerta de salida y unos barriles. Salta sobre la piedra y observa el resultado.



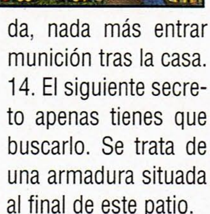
10. Tras utilizar los interruptores para salir al exterior, métete en el agua que distingues en la sala, bucea y recoge el paquete de vida.



11. Ahora estás en una zona con campanas que activan la puerta de la casa que distingues en el patio. Corre para entrar en la habitación y hacerte con los objetos.



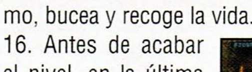
12. Tras caminar un poco más, recoge la armadura que hay tras la casa, en la parte derecha de las puertas de salida del patio.



13. Ya estamos en el último patio, justo ante las puertas de entrada de lo que es el castillo propiamente dicho. A la izquierda, nada más entrar en esta zona, tienes munición tras la casa.



14. El siguiente secreto apenas tienes que buscarlo. Se trata de una armadura situada al final de este patio.



15. Ahora estás en una habitación con una piscina. Métete en el interior, pero antes de nadar para alcanzar el otro extremo, bucea y recoge la vida.



16. Antes de acabar el nivel, en la última estancia, rompe el barril de la derecha y recoge la armadura.

TIERRA DE LOS MALITOS



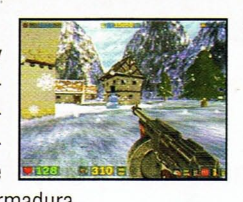
1. Rompe la puerta de la primera casa a la izquierda y coge el "daño serio".



2. Activa el interruptor que verás en el molino de viento. Esto libera al Papá Noel serio. Ve disparando poco a poco en su saco y recoge los ítems que deja en el suelo.



3. En el tejado de la última casa de la zona, verás a Papá Noel intentando entrar por la chimenea. Dispárale para obtener 100 puntos de vida.



4. Sigue caminando y ve detrás de la primera casa que encuentres. Verás un muñeco de nieve. Dispárale para conseguir una armadura.

5. Cuando llegues a una nueva aldea, ponte ante el muñeco que ves en la imagen. Esto liberará a un nuevo Papá Noel. Vuelve a dispararle en el saco para recoger los objetos.

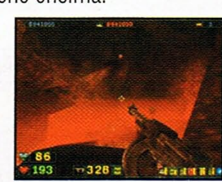


6. Un poco más allá verás una armadura ante un muñeco de nieve. Cógela con mucho cuidado, ya que el muñeco empezará a dispararte cuando lo hagas. ¿A qué esperas? Acaba con él.



7. Camina un poco más hasta llegar a la zona que distingues en la foto. Rompe la puerta de la tercera casa y recoge las cosas que encuentras en el interior.

8. Ahora estamos en la zona inmediatamente anterior a la entrada de la cueva. Dispara al muñeco de nieve y mucho cuidado con lo que se te viene encima.



9. Ya estamos en la zona cubierta de lava. Después de pasar el puente que se rompe, desciende al pequeño saliente de la roca. Acto seguido, serás teletransportado ante 100 puntos de vida.



10. Después de dejar la esa zona, camina por el lugar oscuro que ves a la izquierda, agáchate y recoge el cañón.



11. Tras dejar un puente a tus espaldas, acércate al precipicio. Verás una armadura a mano derecha. Tienes que pisar la lava para cogerla, pero no te preocupes, ya que no quita mucha vida.

12. Acto seguido, llegas a un puente de piedra en forma de arco invertido. En uno de sus extremos, encontrarás un paquete de vida.



LA GRAN CATEDRAL



1. Entrada del nivel. Gira a la derecha, ponte ante la parte oscura del muro y dispara. Recoge el daño serio y los 100 puntos de vida.



2. Cuando llegues a la zona de la imagen, dispara al tipo de la ventana para conseguir el "daño serio".



3. Guíate ahora por el número de esquinas del muro que vas dejando atrás. En la segunda, dispara a la zona oscura del muro y coge el teletransportador que te llevará a una nueva zona.



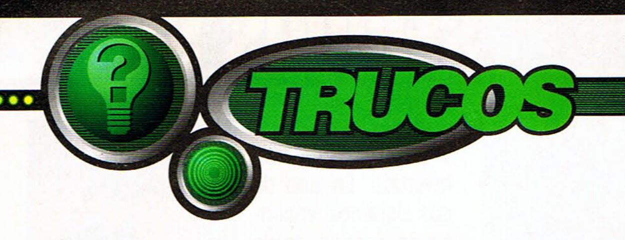
4. Quinta esquina. Repetición de la jugada: dispara al muro y hazte con otro teletransportador.



5. Sexta esquina. Usa el zoom de tu rifle de precisión y dispara. Conseguirás invulnerabilidad.



6. Último secreto del juego. Estás junto a lo que es la gran catedral. Te asaltará una indecente horda de enemigos. Salta sobre el punto rosado que ves a la derecha y tendrás acceso a 100 puntos de vida. Te vendrán de perlas para acabar el juego.



Siguen escaseando los trucos buenos, útiles y de éxito seguro. Este mes, son cuatro los juegos a los que hemos podido aplicar nuestras artes ocultas. **Esperamos que este modesto arsenal de chisterazos de mago y trampas de baja intensidad te ayuden a disfrutar** un poco más de estos títulos.

COMMAND & CONQUER: RENEGADE

Seguro que estás cansado de que tus escaramuzas duren sólo 25 minutos. La caballería de Game Live corre a socorrerte y te ofrece la solución a tus problemas. El primer paso es ir al siguiente directorio, que encontrarás en la carpeta de *Command & Conquer Renegade* instalada en tu disco duro: \westwood\Renegade\Data. Ahora localiza en este directorio el archivo \"svrcfg_skirmish.ini\". Haz clic con el botón derecho del ratón y, en la opción "Abrir con", elige el Bloc de Notas. Donde pone "TimeLimitMinutes", cambia el valor 25 por 0. De esta manera dispondrás de tiempo ilimitado. Puedes experimentar con las otras variables, como la de "StartingCredits", que es la que indica la cantidad de dinero inicial. Es recomendable que hagas una copia de seguridad del archivo antes de modificarlo por si algo va mal.



STAR TREK: BRIDGE COMMANDER



En cuanto te hagas con el control de la nave clase Galaxy, se te aclarará que los torpedos de quantum son un bien escaso y que no recibirás munición extra de este tipo en tus visitas a la base. Pero lo imposible es posible si sigues nuestros consejos, ya que hay una manera de conseguir más torpedos de quantum. En la misión F-E4m1, cuando seas detectado en Npenthe y lleguen refuerzos enemigos, tu primer oficial te recomendará abandonar la zona. Eso sería lo sensato, pero tú no eres un capitán cualquiera. Por difícil que parezca, enfréntate a todas las naves que aparezcan. Si sales victorioso de la batalla, aparecerá en pantalla un mensaje con el texto "Secret Quantums". Examina de nuevo el número de torpedos disponibles y descubrirás que los de quantum han aumentado en 60 unidades.

KINGPIN: LIFE OF CRIME

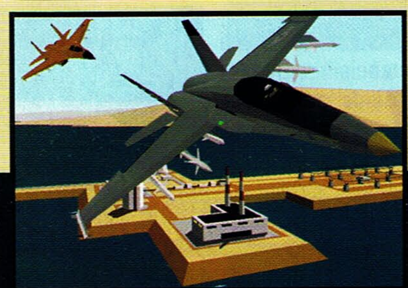
Hace poco regalamos el juego *Kingpin: Life of Crime*. Si a estas alturas todavía no te has convertido en el rey de la calle, ha llegado el momento de jugar sucio.

Una vez instalado el juego, crea un acceso directo a tu escritorio. Haz clic con el botón derecho del ratón y selecciona la opción de propiedades. Donde pone "destino" verás una ruta de acceso. Añádele un espacio al final y escribe "+developer 1".

En nuestro caso, queda de la siguiente manera: C:\Juegos\Kingpin\kingpin.exe +developer 1

Usa este acceso directo para entrar en el juego. Cuando empieces a jugar, puedes abrir o cerrar la consola de comandos con la tecla "º", la que está a la izquierda del "1". Ahora ya puedes usar los trucos escribiendo los códigos en la consola.

IMMORTAL	
Modo Dios	
NOCLIP	
Atravesar las paredes	
EXTRACRISPY	
Carbonizar a los enemigos	



F/A -18 KOREA

De acuerdo, el protagonista del juego es el F-18, pero seguro que te apetecería volar con algún otro avión. Pues va a resultar mucho más fácil de lo que imaginabas. En la ficha personal de tu piloto tendrás que cambiar el indicativo. Un ejemplo: En caso de que quieras volar con un MIG21, escribe en el indicativo del piloto "use:MG21"

En caso de que quieras volar con otros aviones, sólo debes cambiar el código del avión, que es la parte posterior a los dos puntos.

AVIÓN	CÓDIGO
Mig21	MIG21
F16C	F-16
F14D	F-14

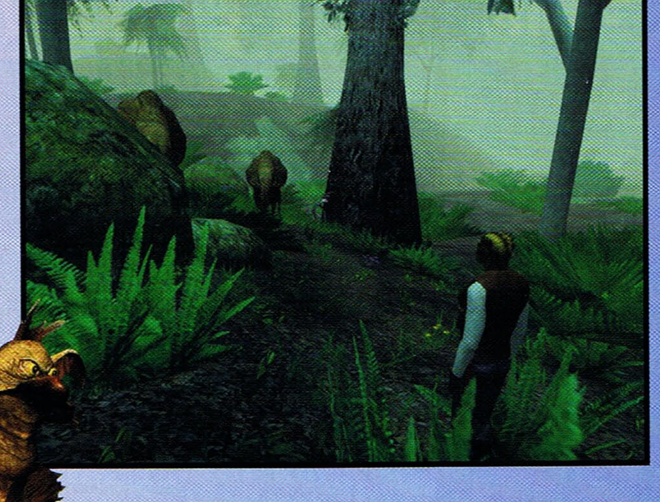


rally xs
Nº 2 YA
EN TU KIOSCO
LA REVISTA
100 %
WRC

EL PODER DE LA IMAGEN

Desveladas tres nuevas imágenes de Star Wars: Galaxies


Una panorámica de la luna de Endor, aunque sin ewoks a la vista.





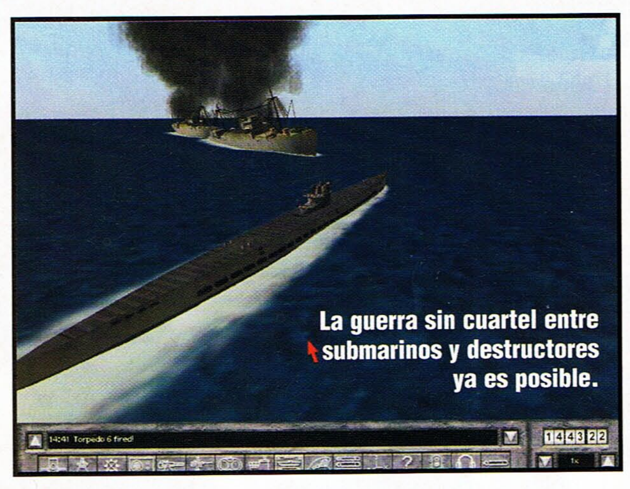
Aunque las noticias sobre el universo persistente con licencia *Star Wars* que está desarrollando Verant Interactive siguen llegando con cuentagotas, al menos podemos echar a volar la imaginación. Las nuevas imágenes del juego permiten hacerse una idea de cómo están siendo recreados los escenarios de Borgle, Endor y Yavin.

Por si fuera poco, en estas imágenes se muestra también cómo serán algunas de sus criaturas. En concreto, aparecen un extraño ser llamado Salacious Crumb y un felino de aspecto prehistórico.

TORPEDOS Y PERISCOPIOS

Ya son posibles partidas on line entre Silent Hunter II y Destroyer Command




La guerra sin cuartel entre submarinos y destructores ya es posible.

Coincidiendo con la salida al mercado en nuestro país de *Destroyer Command*, SSI ha editado un parche (el 1.1) válido tanto para este juego como para su otro simulador naval, *Silent Hunter II*. Esta oportuna actualización permite crear partidas on line en que se enfrenten usuarios de ambos juegos. Es decir, destructores contra submarinos. También se ha aprovechado para corregir algún que otro detalle técnico. Entre las mejoras más destacables hay que citar la mayor fiabilidad de los servidores y que ahora no se produzcan cuelgues en momentos en que los equipos dotados de SoundBlaster tengan que reproducir muchos sonidos simultáneamente. Por desgracia, aún no se ha conseguido solventar el problema de compatibilidad con los ordenadores que usen Windows XP o Windows 2000.

¿MAGO O GUERRERO?

Astonia 3 ya está colgado de la Red

Si te gusta el rol persistente de fantasía, ya puedes hacer una rápida visita a www.astonia.com y descargarte de allí la flamante versión inicial de *Astonia 3*. En este universo on line de nuevo cuño, recorrerás un amplio mundo de fantasía en la piel de un poderoso mago o un fornido guerrero, según elijas. El pretexto narrativo es una invasión de criaturas de inframundos terroríficos que han forzado a los guerreros y magos de Astonia a aliarse contra el enemigo común.

A diferencia de muchos otros juegos de rol masivo on line, *Astonia 3* tiene un objetivo final, que consiste en descubrir el origen de la extraña invasión y mandar a las criaturas invasoras de vuelta a su oscuro infierno. La descarga es gratuita y te da derecho a 28 días de prueba.



La barra de experiencia no podía faltar en un juego como éste.

TECNOLOGÍA Y HECHICERÍA

Purge ofrece una equilibrada mezcla de acción y rol



Freeform Interactive iniciará a mediados de abril el proceso de testeo público de su nuevo juego, *Purge*. Se trata de un título de rol multijugador futurista que se desarrollará en un pulcro entorno 3D. En él se enfrentarán dos facciones irreconciliables: una centrada en la explotación de novedades tecnológicas y otra dedicada a la magia.

El juego usa el motor Talon de LithTech, y tiene unos gráficos de gran calidad. En caso de que te interese presentarte como candidato para el proceso de testeo, pásate por www.purgeonline.net. Bastará con que tengas en cuenta los requisitos mínimos exigidos y estés dispuesto a descargar actualizaciones de hasta 20 MB.

Los escenarios recuerdan ligeramente a los de *Half-Life*.

MENOS ES MÁS

Dransik, toda una sorpresa

Cuatro mil jugadores se han apuntado al proceso de testeo público de *Dransik*, un juego modesto que puede convertirse en uno de los éxitos sorpresa de la temporada. Nadie hubiese dado un céntimo de euro al ver las imágenes, pero una vez más se confirma la vieja máxima de que buenos gráficos y buena jugabilidad no siempre van de la mano. El mayor atractivo de *Dransik* está en el intrincado proceso de creación de héroes. Puedes conseguir más información en www.dransik.com.



En tus visitas al banco, podrás descargar tu inventario.





INVASIÓN NIPONA

Nuevos datos sobre Final Fantasy XI



Podrás optar por el realismo o jugar con personajes con una marcada estética *Pokémon*.

A estas alturas ya sabrás que *Final Fantasy XI* será un juego de rol masivo on line, con la peculiaridad de que permitirá que usuarios de PC y PlayStation 2 jueguen juntos. En estos momentos, el juego se encuentra en su fase de testeo final y su lanzamiento en Japón está previsto para mediados de mayo. Ese día, se activarán los servidores de PlayOnline que albergarán las futuras partidas de *FF XI*. El siguiente paso será lanzarlo en Estados Unidos y Europa, aunque no hay fecha definida. El juego requerirá de una tarjeta aceleradora que soporte T&L y será necesario tener DirectX 8.1 instalado. La versión para compatibles vendrá en dos CD-ROM, uno para el juego y otro para instalar PlayOnline, a través del cual se cobrará la cuota mensual de conexión (unos 10 dólares, si no se producen cambios de última hora).

APTO PARA NOVATOS

EverQuest pronto será más fácil de jugar

La competencia hace milagros. Los cambios anunciados para el próximo parche de *EverQuest* incluyen una seria reestructuración del sistema de juego para los personajes de nivel bajo, algo que agradecerán los recién llegados a este universo persistente y que supone un reclamo para captar nuevos jugadores. Para empezar, será mucho más rápido alcanzar el nivel 10 y los personajes que todavía no lo hayan alcanzado resucitarán con su equipo intacto. Además, ya no será obligatorio sentarse para recuperar el maná. Este parche supone un cambio en la política de Verant Interactive, que había centrado sus anteriores parches en mejoras para los personajes de nivel alto.



Conseguir un personaje con un nivel aceptable pronto llevará menos tiempo.

CLANES DE LA RED

CLAN TEMPLARIO

Clan Templario
Fuerza y Honor

El Clan Templario es una de las más grandes hermandades de jugadores de *Age of Empires II: The Conquerors* que existen en nuestro país. Sus 220 miembros no pierden la posibilidad de participar en partidas amistosas y todo tipo de torneos más o menos oficiales. Dentro del clan se organizan continuamente competiciones que deciden la organización jerárquica del grupo. Aunque no tengas intención de unirte a ningún clan, su página es de visita obligada para cualquier jugador de *Age of Empires* dada la gran cantidad de información que incluye.

http://www.iespana.es/clantemplario

CLAN GEO



En febrero de este año nació el Clan GEO. Su finalidad era crear una comunidad integrada por jugadores con un considerable dominio de *SWAT 3*. Promueven la amistad entre sus integrantes y el respeto mutuo, aunque tengan que respetarse las órdenes del líder una vez dentro el juego. Los interesados en unirse al Clan GEO deben pasar una prueba de acceso que consiste en superar una misma misión con éxito en un máximo de cinco intentos. Aun así, los GEO son flexibles y admiten a jugadores que no hayan superado la prueba en caso de que demuestren aptitudes suficientes.

http://communities.msn.es/ClanGEO

HACIENDO AMIGOS

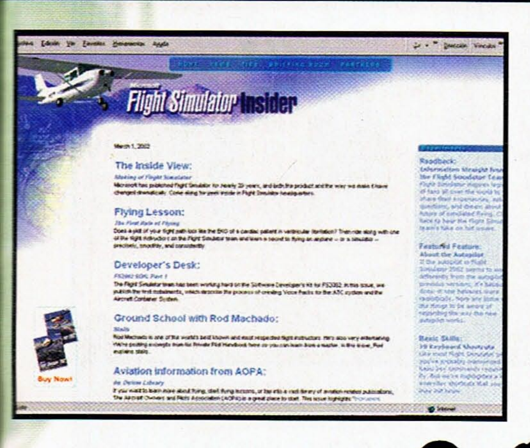
Funcom se niega reactivar las cuentas de Blacksnow


Los mundos on line llegan por primera vez a los tribunales off line.

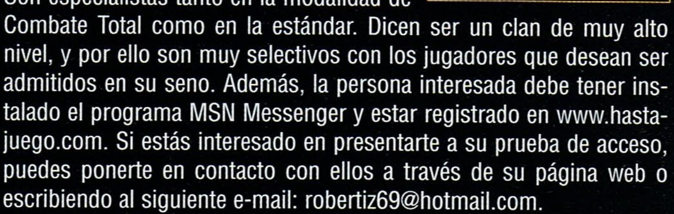
En febrero, la compañía de servicios on line Blacksnow llevó a los tribunales a Mythic Entertainment, el estudio de desarrollo que ha creado *Dark Age of Camelot*. Los demandantes pretendían que se reconociese su derecho a vender los objetos conseguidos durante el transcurso del juego. El culebrón sigue, pero está vez con Funcom y su *Anarchy Online*, ya que los creadores del juego anularon las cuentas de 22 empleados de Blacksnow con el argumento de que sus prácticas irregulares estaban creando serios desequilibrios en este universo on line. Blacksnow amenaza ahora con emprender acciones legales si sus cuentas no son inmediatamente reactivadas. A la espera de que algún tribunal se pronuncie sobre este espinoso asunto y cree un precedente jurídico, es probable que sigan sucediéndose demandas y acciones similares entre los propietarios de los juegos y aquellos que intentan hacer un uso comercial de los objetos obtenidos en ellos.

¡EXTRA, EXTRA!

Microsoft crea un sitio web para usuarios de FS 2002



Flight Sim Insider es el nombre de esta nueva publicación, que puede encontrarse en http://zone.msn.com/flightsim/. Además de hacer las veces de periódico virtual, esta página es también una prolongación del manual del juego. En él encontrarás todo tipo de consejos y guías que te ayudarán a comprender los mecanismos de *FS 2002*. La información de este sitio puede ser útil incluso para aficionados a la aeronáutica. El único inconveniente es que la página está exclusivamente en inglés.



CLAN NT

MORDOR NIGHTMARE TEAM

El Clan NT (Nightmare Team) juega exclusivamente a *Age of Empires II: Age of Kings*. Son especialistas tanto en la modalidad de Combate Total como en la estándar. Dicen ser un clan de muy alto nivel, y por ello son muy selectivos con los jugadores que desean ser admitidos en su seno. Además, la persona interesada debe tener instalado el programa MSN Messenger y estar registrado en www.hastajuego.com. Si estás interesado en presentarte a su prueba de acceso, puedes ponerte en contacto con ellos a través de su página web o escribiendo al siguiente e-mail: robertiz69@hotmail.com.

http://clan-nt.iespana.es/clan-nt/

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixoiberica.com



En abril, torneos mil

Por Hastaj_delux

Ya lo prometimos el mes pasado y lo prometido es deuda. La máquina está ya engrasada y lista para demostrar todo de lo que es capaz: automatización del proceso de inscripción, generación aleatoria de enfrentamientos, anti-cheat de última generación, validación de equipos, árbitros para controlar el buen desarrollo de las partidas... La II Liga Hastajuego de *Counter Strike* está a punto de empezar.

Las inscripciones se abren dentro de muy pocos días. Moviliza a tu clan e inscríbelo, pues tan sólo 64 equipos lo van a poder hacer, en modalidad 6 vs 6, para luchar así por los importantes premios que se están preparando: Accesos VIP, packs Gimme 5 y ¡una montaña de regalos!

Un torneo que empieza y otro que acaba: el I Torneo de Ajedrez de Hastajuego, en el que, además de los premios para los primeros clasificados, se van a sortear 10 copias de FX Chess entre todos los participantes. Un premio por su fidelidad y valentía a todos ellos por enfrentarse a los mejores en la que está resultando una reñidísima competición que ya toca a su fin.

Como no sólo de torneos vive el hombre, este mes tenemos importantes novedades en Hastajuego: *Battle Realms*, de Ubi Soft, se incorpora a la ya amplia lista de nuestros juegos de estrategia para que en el Japón medieval empiecen a sonar palabras como "fistro".

Pero eso no es todo amiguetes...

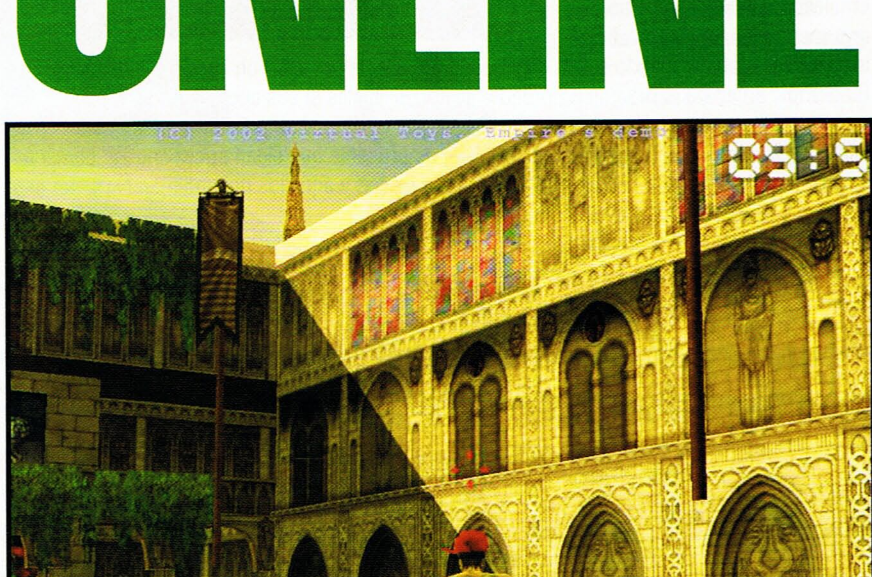
Decenas de coleguitas van a poder convertirse, de la noche a la mañana, en beta testers oficiales de la demo de *Torrente Online*, de Virtual Toys, y disfrutar así de nuestros exclusivos servidores dedicados. Si quieres ser uno de ellos, ¡te lo tendrás que currar, majete!

Genero: Acción · **Desarrollador:** Virtual Toys · **Disponible:** Por determinar

TORRENTE ONLINE

La España cañí se sube a la Red de redes. **El más casposo y procaz de los agentes de la ley vuelve a la carga con un juego exclusivamente on line**. Revisa tu conexión, desempolva los grandes éxitos del Fari y prepárate para la lucha: **Torrente ha vuelto.**

Por J. J. Cid



Podrás elegir entre la perspectiva en primera o tercera persona.

Con *Torrente: el juego*, Virtual Toys dejó claro que en España también se pueden desarrollar juegos de acción 3D de calidad. El éxito cosechado por este juego ha animado a la compañía de Torrejón de Ardoz a desarrollar el modo on line de su producto. No conformes con limitarse a añadir funciones multijugador al título original, han optado por renovar a fondo el motor gráfico para competir en igualdad de condiciones con los pesos pesados internacionales. Así, *Torrente Online* será un producto totalmente independiente, aunque compartirá con el original el sentido del humor y la interfaz.

Torrente, natural de Torrejón

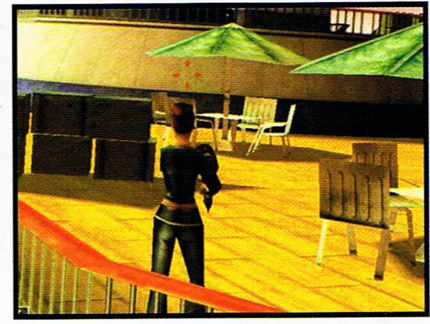
El equipo de desarrollo, integrado por unas 20 personas, trabaja en los estudios que la compañía tiene en la localidad madrileña de Torrejón de Ardoz. Allí pudimos ver una versión muy avanzada del juego. Según Jesús Iglesias, cofundador de la compañía, "*Torrente Online* será un producto fresco, de rápida inmersión que no requerirá de largos procesos de aprendizaje para ponerse a jugar". Seguirá la línea marcada por producciones sobradamente conocidas como *Unreal Tournament* o *Quake III: Arena*.

A *Torrente Online* no le faltará ninguno de los modos de juego que se están convirtiendo en estándar de la acción multijugador y los escenarios serán de lo más variados.

En cuanto a cuestiones técnicas, Jesús Iglesias destaca el rendimiento conseguido con todo tipo de conexiones. Según nos explicó, han estado trabajando con la última versión de DirectPlay, con la que han conseguido rendimientos más que aceptables. El lag apenas es perceptible incluso con las conexiones más lentas. De hecho, el gran objetivo del equipo de Virtual Toys es que el usuario final no encuentre ninguna dificultad a la hora de disfrutar de su producto.

Con el primer *Torrente*, Virtual Toys garantizaba una jugabilidad bastante sóli-

Ahí va, ése es nuestro Torrente, el auténtico héroe "made in Spain".



Algo nos dice que esta atractiva señorita será muy popular entre los jugadores.



Antes de iniciar la partida, tendrás que decidir cuál será tu arsenal.

da asentada sobre una destacable base técnica. En esta ocasión, han vuelto a crear el motor gráfico desde cero y, por lo que hemos visto, poco tiene que envidiar a algunas de las herramientas gráficas de mayor prestigio internacional. Al igual que en su juego anterior, se ha puesto especial énfasis en no sobrepasar unos requisitos mínimos aceptables que permitan ejecutar el juego en buenas condiciones. Pero no por ello han querido sacrificar el resultado final del producto. Jesús Iglesias y su equipo se muestran especialmente orgullosos del nivel conseguido en los diferentes escenarios del juego: "Los mapas son realmente grandes, lo que propicia que el campo visual del jugador sea bastante elevado. Esto, unido al diseño de los escenarios, puede generar muchas variantes en las partidas con múltiples adversarios".

El motor gráfico garantizará un acabado más que correcto



Diversión sin aditivos

Esta claro que la pretensión última de este producto es ofrecer rápida diversión para todo tipos de usuarios. Al preguntar a sus responsables sobre el posible éxito de un producto puramente on line, nos señalaron que *Torrente Online* está pensado para un mercado internacional, pero que a su vez depende en gran medida del posible éxito dentro de nuestras fronteras. Para ello, se han volcado en ofrecer la mejor experiencia on line posible y ha renunciado a la inclusión de algunos elementos secundarios.

En este sentido, el juego no va a poder jugarse en modo un solo jugador, ya que no incluirá bots para que entrenemos en solitario. Tampoco está pensado incluir un editor de niveles para que los más creativos inunden la red con creaciones "torrentianas". De todas formas, al preguntarle sobre este punto, Iglesias nos explicó que ellos no paran de desarrollar nuevos niveles. Aún no tienen pensado cómo se van a distribuir estos nuevos mapas, pero estarán disponibles después del lanzamiento del juego.

Queda por ver cuál será el comportamiento real del juego una vez se haya puesto a la venta. El jugador podrá crear sus partidas o unirse a las que ya están creadas desde el localizador de partidas que incluye el juego. También nos confirmaron que en Virtual Toys flotarán un servidor dedicado a generar partidas constantemente. En unos meses, veremos si el héroe español por excelencia, todo un Jabato de nueva generación, es capaz de derrotar a los colosos extranjeros. Por lo pronto, es seguro que los superará en sentido del humor y gusto por las situaciones extravagantes. Además, esta vez no irá solo, el Malaguita, el Cuco y demás fauna le secundarán en la Red.



No, no es *Return to Castle Wolfenstein*, ¡es *Torrente Online*!

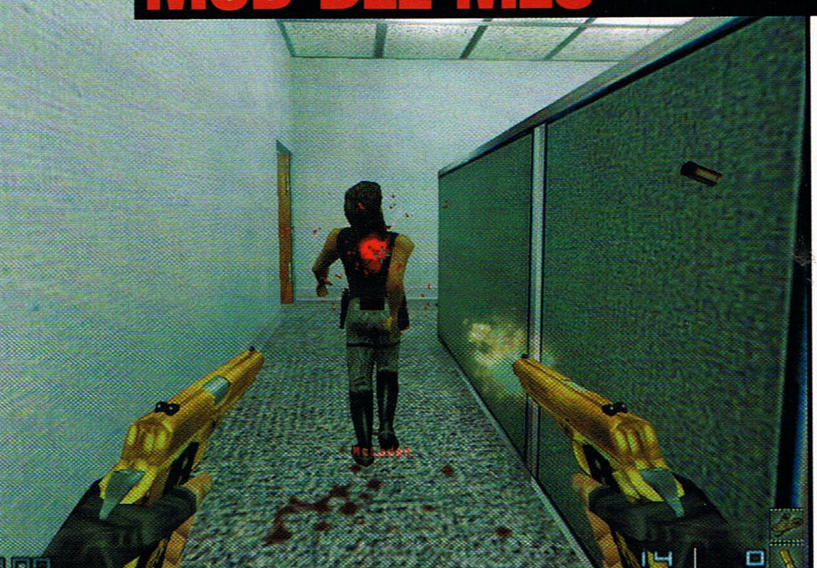


El gorrito de color será la distinción para las partidas por equipos.



¡Policía, detenga a ese personaje que campea por los tejados de Marbella!



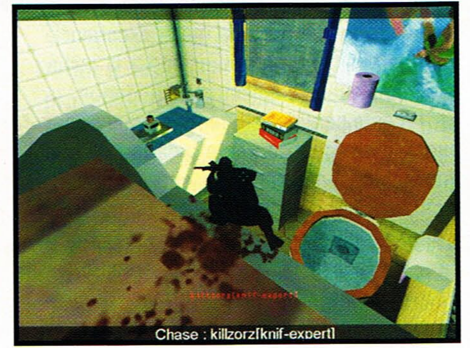


Ni el mejor de los vendajes le permitirá salvarse de ésta.

Por S. Sánchez

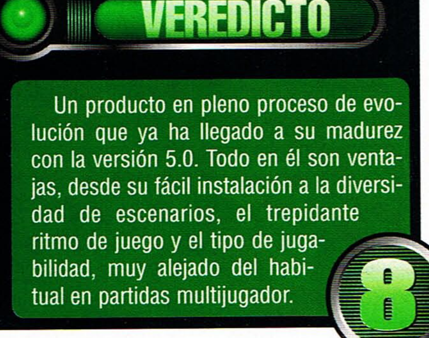
ACTION HALF-LIFE

La saga *Action* empezó aportando algo de realismo a *Quake* y pronto apostó por centrarse en *Half-Life*. **Este nuevo mod te convierte en protagonista de una vertiginosa película de acción en la que alternas diferentes técnicas de combate** a la velocidad del rayo.





FICHA TÉCNICA	
GÉNERO	Acción
WEB	http://ahl.action-web.net/
JUGADORES	LAN 32 Internet 32



VEREDICTO

Un producto en pleno proceso de evolución que ya ha llegado a su madurez con la versión 5.0. Todo en él son ventajas, desde su fácil instalación a la diversidad de escenarios, el trepidante ritmo de juego y el tipo de jugabilidad, muy alejado del habitual en partidas multijugador.

8

El desarrollo de *Action Half-Life* sigue la filosofía de avanzar sin prisa pero sin pausa. Recientemente han lanzado su versión Beta 5, que entre muchas mejoras destaca la incorporación de bots, los enemigos controlados por el ordenador, para que los jugadores puedan practicar sin estar conectados a Internet.

Si tienes instalada y actualizada a su última versión tu copia de *Half-Life*, el mod se instala automáticamente al ejecutarlo. El único problema que puedes encontrarte es tener que configurar los controles antes de jugar. Basta con que configures los más importantes, en especial el de vendajes, ya que tú mismo debes detener la hemorragia cuando te hieren, y cuanto más rápido lo hagas, menos sangre perderás.

Coto privado de caza

Aunque este mod es de vieja cosecha, no es difícil encontrar partidas creadas y gente con la que jugar. Eso sí, enseguida te das cuenta de que te estás metiendo en un coto reservado a jugadores de una destreza impresionante. De todos los juegos de acción en primera persona, *Action Half-Life* tal vez sea el que se desarrolla a un ritmo más rápido. Adaptarse a tanta velocidad lleva su tiempo, pero ayuda mucho una buena selección de armamento.

Antes de empezar cada partida, elige un nick, uno de los muchos personajes que vienen con el mod y, finalmente, tu arma principal y secundaria. Las armas principales suelen ser pistolas de distinto calibre, pero entre las secundarias existen desde combinaciones de dos pistolas hasta escopetas y rifles de asalto. Se trata de un mod de un realismo escrupuloso, así que no esperes ningún arma de ciencia ficción, aunque sí existe la opción de utilizar armas blancas e incluso movimientos de artes marciales eficaces. El cuchillo es una de las armas que mejor resultado dan en *Action HL*. En distancias cortas es infalible y, además, puede convertirse en arma arrojadiza utilizando el botón de disparo secundario. Si eres lo suficientemente hábil, un cuchillo bien lanzado basta para acabar con un enemigo.

Por último, te aconsejamos que practiques el salto especial, un truco cien por cien cinematográfico digno de las películas del maestro John Woo, que te permite abalanzarte sobre tus enemigos atravesando ventanas si hace falta.

TORNEO STARCRAFT -BROOD WAR- 1vs1

tU EStraTEGiA eNTrA En JUegO

En lA EdiCióN dE eSte aÑo CoNFEdEración pRePARa eL TeRReNO dE BataLLa. EnFrénTate A JUgaDoreS De tODa EspaÑA paRA ConSEGUiR LAs taRJEtaS gRÁfiCAS De MáS PrEstaCiOneS dEL mErCAdO. ¡ insCríBEte aNTes deL 13 De AbRiL !



1er Premio: HERCULES 3D Prophet All in Wonder 8500 DV
"La tarjeta con mejor rendimiento para DOOM III" John Carmack, id Software



2º Premio: HERCULES 3D Prophet All in Wonder 7500 RC



3er Premio: HERCULES 3D Prophet 4000 XT 64Mb, Tv-Out

Hercules

ADEMÁS PODRÁS CONSEGUIR UNAS FANTÁSTICAS FIGURAS DE STAR CRAFT, TRAÍDAS DIRECTAMENTE DESDE COREA

MÁS INFORMACIÓN EN TU SALA CONFEDERACIÓN O EN WWW.CONFEDERACION.COM

CALÁ DE HENARES
C/ Mayor, 58
Tel.: 918 802 692
@confederacion.com

ALCOBENDAS
C/ Ramón Fernández Guisasola, 26
Tel.: 916 520 387
pegaso@confederacion.com

BARCELONA
C/ Diputació, 206
Tel.: 933 232 235
odyssey@confederacion.com

BARCELONA
CC. Glories
Avda. Diagonal, 280
Tel.: 934 860 064
ueshiba_army@confederacion.com

BENIDORM
C/ Tomás Ortuño, 80
Tel.: 966 806 982
templarios@confederacion.com

BURGOS
C/ Avellanos, 4
Tel.: 947 271 166
atlantis@confederacion.com

CASTELLÓN
Av. Rey Don Jaime, 43
Tel.: 964 340 053
solaris@confederacion.com

ELCHE (Alicante)
C/ Alfonso XII, 20. Local B.
Tel.: 965 459 395
phobos@confederacion.com

NGIROLA (Málaga)
Ed. Windsor Park
Jesús Santos Rein, 19
Tel.: 952 666 663
@confederacion.com

GIRONA
C/ Emili Grahit, 63-67
Tel.: 972 224 729
rocket_factory@confederacion.com

GRANADA
C/ Luis Braille, 8
Tel.: 958 258 820
nova@confederacion.com

IRÚN
C/ Luis Mariano, 7
Tel.: 943 635 293
warriors@confederacion.com

LEGANÉS
C/ Mesones, 7
nigromantes@confederacion.com

LOGROÑO
Avda. Doctor Múgica, 6
Tel.: 941 287 089
vastagos@confederacion.com

MADRID-Callao
C/ Preciados, 34
Tel.: 915 238 011
recios@confederacion.com

MADRID-Moncloa
C/ Meléndez Valdés, 54
Tel.: 915 500 250
deimos@confederacion.com

MÁLAGA
de los Tilos, 30
Tel.: 952 362 856
@confederacion.com

MÓSTOLES
Avda. Portugal, 8
Tel.: 916 171 115
rebel_moon@confederacion.com

MOTRIL
C.C. RADIO VISIÓN
C/ Nueva, 44
Tel.: 958 600 434 ext. 208
radi@confederacion.com

PAMPLONA
C/ Iturrama, 28 (trasera)
Tel.: 948 198 031
hackers@confederacion.com

PAMPLONA (Barañain)
Av. de Pamplona, 33
Tel.: 948 074 447
dock_bay@confederacion.com

SAN SEBASTIÁN
Avda. Isabel II, 23
Tel.: 943 445 660
shogun@confederacion.com

STA. CRUZ DE TENERIFE
Av. Bélgica, 1 (Ed. Chapatal)
Tel.: 922 222 404
nivel21@confederacion.com

VALENCIA
C/ Ribera, 8
Tel.: 963 940 311
falcons@confederacion.com

PRÓXIMA APERTURA: VALLECAS (MADRID)

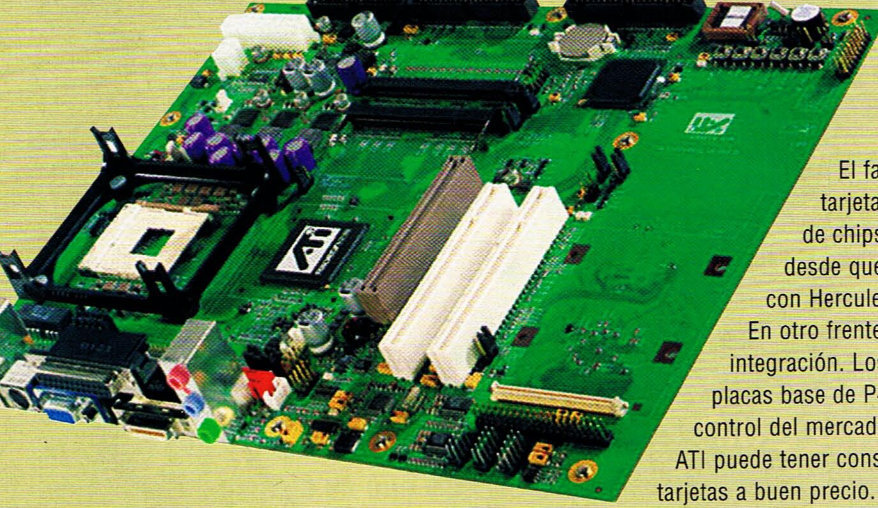
NUEVAS FRANQUICIAS: 917 791 304 y expansion@confederacion.com



CAMBIO DE RUMBO

ATI se centrará en la fabricación de chips gráficos





El fabricante canadiense ha anunciado que dejará de fabricar tarjetas gráficas para centrarse exclusivamente en el desarrollo de chips gráficos (GPU). Este cambio de política parecía cantado desde que ATI llegó hace unos meses a un acuerdo de colaboración con Hercules, un fabricante de tarjetas gráficas.

En otro frente, ATI ha expandido su gama de chips destinados a la integración. Los IGP 330 y 340M son las nuevas GPU destinadas a las placas base de P4 y a integrarse en ordenadores portátiles. La guerra por el control del mercado se recrudece por momentos y la alianza entre Hercules y ATI puede tener consecuencias muy positivas para los usuarios: mejores tarjetas a buen precio.

CREATIVE COMPRA 3D LABS

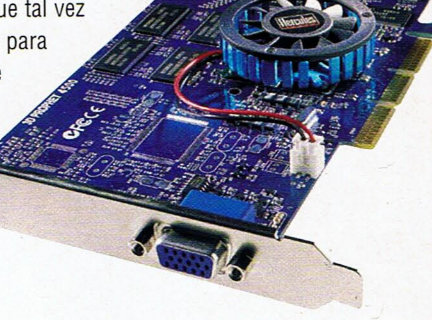
El gigante americano amplia su oferta de tarjetas

Durante la presentación oficial de su nueva tarjeta Extigy, los responsables de prensa de Creative Labs anunciaron que la compañía ha completado el proceso de adquisición de 3DLabs. Este fabricante ha estado desarrollando chips para el mercado de las aplicaciones 3D profesionales, entre las que destacan las muy competitivas tarjetas Oxigen y Wildcat. Todo hace prever que Creative desarrollará nuevas tarjetas gráficas empleando los chips de 3DLabs. No obstante, la compañía también continuará apostando por los chips de nVidia, que tan buenos resultados le han dado hasta el momento. Otra buena noticia para el sector de los juegos.

KYRO ADOPTA T&L

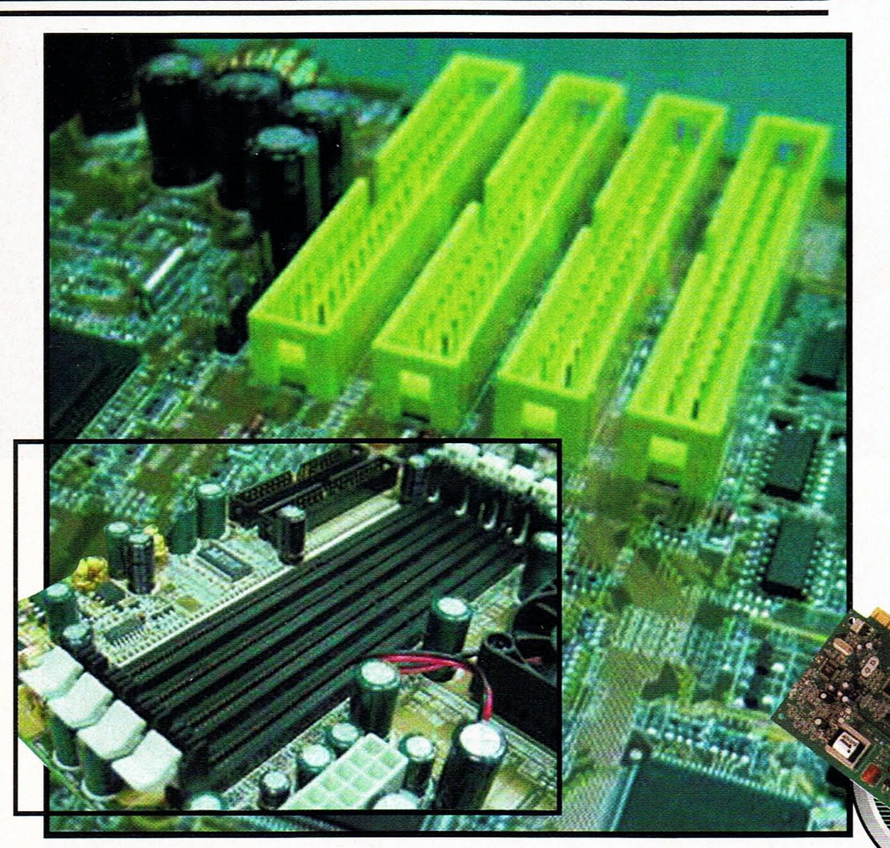
El procesador de Hércules da un importante salto cualitativo

En el transcurso del Cebit, la gran feria europea de fabricantes de hardware, Hercules anunció el lanzamiento de una nueva versión del procesador Kyro II con el que están equipadas las tarjetas 3D Prophet 4500. La nueva GPU se ha bautizado con el nombre de Kyro II SE y su principal aportación es que ofrecerá soporte Transform & Lightning. Además, se ha mejorado hasta los 200 MHz la velocidad y soportará 64 MB de RAM. Aunque pueda parecer un avance importante, lo cierto es que no supone una aportación destacable, sobre todo si tenemos en cuenta que el T&L ya estaba implementado en tarjetas de hasta un año de antigüedad y que las GeForce 4 contarán ya con 128 MB. Es decir, que Hercules ha dado un claro salto cualitativo, aunque tal vez algo insuficiente para los tiempos que corren.



ADIÓS AL PS/2

Crece la moda de los puertos USB



Abit acaba de sacar al mercado placas base tanto para P4 como para AMD que incorporan un total de 10 puertos USB. Da la impresión de que, para este fabricante, el PS/2 ha pasado a la historia. Las mismas placas están equipadas con tres conectores Firewire IEEE-1394 y, además, ofrecen soporte para la memoria DDR PC2100/2700. La mayor velocidad de transferencia del puerto USB 2.0 y la fácil conectividad de los dispositivos son sin duda las principales razones para que cada vez sean más los fabricantes que apuestan por este tipo de conexión.

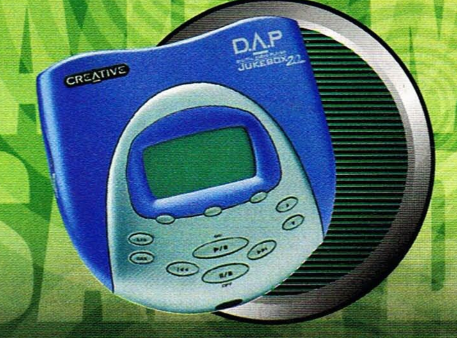
SALTO AL CUADRILÁTERO

Visiontek trae su producto a España



La compañía americana Visiontek ya ha puesto en circulación en Europa las primeras tarjetas Xtasy GeForce4 Ti 4600 con 128 MB de memoria DDR a 650 MHz. Las nuevas tarjetas están diseñadas para sacarle el máximo partido al soporte nView de nVidia, que permite tanto la entrada como la salida de vídeo y deja abierta la opción de utilizar pantallas planas. Además de esta tarjeta de gama alta, el fabricante cuenta también con la versión Ti 4400 así como las consabidas 440 y 460 MX de gama baja.

BAZAR DIGITAL



CREATIVE NOMAD JUKEBOX

Creative aumenta la capacidad de almacenamiento de su Jukebox. El nuevo reproductor pasa a tener una capacidad de almacenamiento de 20 GB. El nuevo reproductor también contará con el PlayDock 200. Este artilugio incorpora un altavoz y un alimentador para la Jukebox que permiten la reproducción de sonido sin necesidad de auriculares.

Precio: 432,76 €

CREATIVE MODEM BLASTER V.92

La implantación de la tecnología V.92, que permite responder al teléfono (con el servicio de llamada en espera) mientras estás conectado a Internet y mejora la compresión de datos, sigue su avance a pesar de que no todas las operadoras utilizan este estándar de las comunicaciones. Creative se adapta a ella con módems internos (PCI) y externos (USB).

Precio: 53,49 € (PCI) · 65,51 € (USB)

AMI MOUSE 50 SX

El Ami Mouse 250 SX de Trust es un ratón inalámbrico que puede ser cargado mientras se utiliza. Mientras lo haces, deja de ser inalámbrico, ya que un cable se encarga de recargar la batería durante el proceso. Este ratón utiliza también tecnología óptica para desplazar el cursor.



PRECIO: 43,86 €

PC-CAM 600

La PC-Cam 600 de Creative es tanto una máquina de fotografía como una webcam que te permite capturar hasta 30 fps a una resolución oscila entre 160 x 120 y 352 x 288. También dispone de un sistema de equilibrado de blancos y de un control automático de exposición.

Precio: 39,60 €



SISTEMAS 4.1 Y 5.1

¿CÓMO LO ESCUCHAS?

Los mejores equipos de altavoces, a prueba

Aviso importante: para escuchar alguno de estos altavoces **vas a necesitar mucho espacio** y puede que hasta un permiso especial de los vecinos. Lo que puede que ya no te haga falta es vender a tu suegra en una página de subastas on line, porque **muchas de estas opciones** (todas potentes y de calidad) **tienen precios más que razonables.**

La principal conclusión a la que hemos llegado comparando estos equipos es que, en general, la calidad del sistema suele ser proporcional a su precio. Si te planteas comprarte uno, elige en función de tu presupuesto, lo que realmente necesitas y el tipo de uso que le vas a dar. Evidentemente, lo mejor tanto para jugar como para ver películas son los grandes sistemas 5.1, como los MegaWorks 510D Cambridge SoundWorks, aunque su precio en algunos casos está muy por encima de lo que un terrícola normal suele dedicar al apartado sonoro de su equipo.

Echando un vistazo a los precios, podemos distinguir dos grupos. En la "gama baja", la elección se centra entre los Z-540 de Logitech y los Inspire 5300 y FPS 1600 de Creative Labs. Nos inclinamos por los Z-540, que son los que ofrecen una mejor relación calidad-precio. En cuanto a los sistemas más imponentes y más caros, destacan dos conjuntos: los MegaWorks 510D y los Z-560. Los que no tienen un presupuesto marcado pueden optar por el 510D. Cabe destacar que entre estos mastodontes la relación potencia-calidad-precio es más ventajosa en los Z-560. Los que quieren a toda costa un descodificador AC-3 externo pueden escoger los Inspire 5700, que presentan una excelente relación calidad-precio.

INSPIRE 5.1 DIGITAL 5700

Este sistema 5.1 incorpora el descodificador, los mandos de ajuste y las múltiples conexiones de entrada y salida en un control de sobremesa. Además, podemos conectarle cualquier fuente digital (óptica, coaxial o Digital Din) o analógica (RCA o mini-jack). Una de sus características destacadas es que es capaz de analizar la fuente de audio para que el descodificador escoja automáticamente el formato detectado: Dolby Prologic, Dolby Digital o DTS.

La descodificación de la banda sonora de un DVD vídeo o de un tema musical codificado en AC-3 no supone ningún problema y la calidad es buena. Este conjunto de altavoces está equipado con un chip de descodificación que iguala al de muchos sistemas Hi-Fi. Creative también ha integrado el modo CMSS (Creative Multi Speaker Surround). Esta tecnología permite simular un sonido sobre seis canales, aunque sólo se empleen las entradas analógicas del sistema. También te servirá para simular el sonido 3D en los juegos que carezcan de él. La calidad sonora del conjunto es muy correcta.

Creative ha realizado grandes progresos en los graves con la tecnología SLAM. El resultado son sonidos penetrantes y contundentes. Respetan mejor los sonidos muy graves, los agudos son bastante claros y precisos y los medios no pasan desapercibidos. Son tan numerosos los ajustes disponibles como los modos que puede descodificar: 5.1 digital, CNSS, y sonido 4.1 para los juegos. Equilibrar el sonido es fácil, ya que dispones de un control para cada tipo de elemento.

FABRICANTE: Creative Labs
CARACTERÍSTICAS: Cuatro satélites de 7 W, central de 21 W y subwoofer de 30 W, frecuencias desde 35 Hz a 20 KHz.
PRECIO: 377,00 €

9



Z-450

Los Z-540 representan el sistema de gama baja de Logitech y compiten directamente con los FPS1600 de Creative Labs. Contrariamente a sus hermanos mayores, los Z-560 no poseen la certificación THX y no alcanzan una potencia fuera de lo común. El ancho de banda es el mismo que el de los Z-560, pero en la práctica hemos observado una reproducción eficaz. Finalmente, la relación señal ruido se anuncia superior a 75 DB, cosa muy respetable para un sistema con su precio.

Los Z-450 no van acompañados de una caja del tipo SoundTouch Control Center, pero los controles están situados en el satélite derecho delantero. Hay una rueda para el volumen, el balance, así como un pulsador para activar el modo M3D, que también está disponible en los Z-560.

En cuanto a la calidad sonora, los Z-540 están muy lejos de los Z-560. Sin embargo, podemos compararlo fácilmente con los FPS1600 e incluso con los Inspire 5300. Los agudos son nítidos y de buena factura, pero saturan desde que se supera los 2/3 de volumen. Los medios son un poco más eficaces y se sitúan por encima de los FPS1600 en términos de presencia y calidad. Los graves son también superiores a los de los FPS1600 y muy profundos y contundentes para un sistema de este tamaño. Una excelente elección por poco más de 100 euros.

FABRICANTE: Logitech
CARACTERÍSTICAS: Cuatro satélites de 5 W, subwoofer de 20 W, frecuencias desde 35 Hz hasta 20 KHz.
PRECIO: 101,90 €



CAMBRIDGE SOUNDWORKS MEGAWORKS 510D

Los altavoces más potentes de esta comparativa. Alcanzan una potencia total de 500 vatios RMS (en modo Burst) y 107 DB, lo que representa una presión sonora impresionante. Su tensión constante sobre las salidas amplificadas asegura una gran potencia sin alterar el sonido. Pero la potencia no lo es todo y la relación señal-ruido demuestra que se trata de un producto de buena calidad comparado con el tipo de altavoces multimedia que estamos acostumbrados a ver. La banda de paso se ha respetado y en la práctica se alcanza el nivel anunciado.

En cuanto a conexiones, están presentes las tres entradas necesarias mini-jack para el sonido 5.1, pero también una entrada digital en el mismo formato. Creative aporta un cable digital adecuado para conectarlos a una Audigy, una Live! 5.1 o incluso una Live! 1024.

Su calidad sonora está por encima de la media. Sobre todo destaca la eficacia de los medios. Además, los MegaWorks son un sistema polivalente que ofrecerá lo mejor de sí mismo tanto en juegos y en DVD vídeo como cuando escuches música. De todas formas, su precio los convierte más en una muestra de alarde tecnológico que en un producto de consumo.

FABRICANTE: Creative Labs
CARACTERÍSTICAS: Cuatro satélites de 70 W, central de 70 W, subwoofer de 70 W, frecuencias desde 32 Hz hasta 18 KHz.
PRECIO: 430,00 €

9,5

INSPIRE 5.1 5300 5700

Si dispones de una tarjeta de sonido 3D que administra el sonido 5.1 y deseas evitarte el coste complementario de un descodificador externo, los Inspire 5300 son una buena elección. Son los descendientes de los PlayWorks DTT2200 y ofrecen un equipamiento similar. Las características técnicas de los Inspire 5300 se acercan más a las de los FPS 1600 que a las de los Inspire 5700.

En cuanto a los ajustes, hay un pequeño dispositivo de control para el volumen y el reparto delantero y trasero que va conectado mediante un cable al subwoofer. El ajuste de los graves está ubicado en la parte trasera del subwoofer junto a las conexiones. La caja no incorpora el descodificador: encontrarás tres entradas mini-jack para cada uno de los canales, así como las conexiones RCA para cada uno de los satélites y el altavoz central.

La calidad de sonido del conjunto es satisfactoria. Creative también ha dotado a los Inspire 5300 de la tecnología SLAM y los graves son profundos y contundentes. Los agudos son bastante nítidos y precisos y los medios están bien presentes. Si vas a utilizarlos para jugar, se trata seguramente de una de las mejores inversiones posibles.

FABRICANTE: Creative Labs
CARACTERÍSTICAS: Cuatro satélites de 6 W, central de 6 W, subwoofer de 18 W, frecuencias desde 47 Hz hasta 20 KHz.
PRECIO: 138,00 €

7,5



SOUNDWAVE 2000P 5.1

FABRICANTE: Trust
CARACTERÍSTICAS: Cuatro satélites de 2 W, central de 2 W, subwoofer de 35 W, frecuencias desde 50 Hz hasta 20 KHz.
PRECIO: 43,87 €

7

El subwoofer es el receptor de la señal a través de una clavija mini-DIN. El fabricante ofrece cables con distintas combinaciones para garantizar la máxima conectividad de su equipo, así que podrás conectarlo a salidas mini-jack, RCA o mini-DIN. Otro detalle es la gran longitud de los cables de conexión de los satélites, ya que pocos fabricantes tienen en cuenta que los altavoces traseros suelen estar lejos.

La caja utiliza la tecnología Bass Reflex y cuenta con tres mandos en su frontal: el botón de puesta en marcha, un control de volumen y uno de tonos que afecta exclusivamente al subwoofer. De este modo, podrás aprovechar al máximo los sonidos graves que emite. A pesar de estar construidos en plástico, lo cierto es que apenas distorsionan o crujen a todo volumen y el sonido se mantiene nítido durante todo el recorrido del potenciómetro. De todas formas, el Soundwave no es un equipo especialmente potente: utiliza 35 W para el subwoofer y 2 W para los satélites. Tiene la suficiente potencia para llenar espacios reducidos, pero insuficiente para una sala algo grande.

XPS 510

Ante todo, los XPS 510 están destinados al juego y los DVD vídeo. Los satélites y el altavoz central son de plástico, pero lo bastante pesados para no ocasionar ecos notables. Las conexiones de la tarjeta de sonido o del descodificador AC-3 son mini-jack. El conjunto carece de descodificador y los ajustes del subwoofer están reducidos al mínimo: volumen y bajos.

La potencia sonora es suficiente para una habitación de tamaño medio sin que llegue a provocar saturación. La musicalidad es buena, con una separación nítida entre los instrumentos y una buena presencia. Como de costumbre en este tipo de altavoces, faltan los medios. Esto da un espectro poco nítido, pero el equilibrio general es correcto. Los graves son suficientes y bien definidos, aunque no sean tan eficientes ni tan potentes como los del Inspire 5300.

FABRICANTE: Hercules
CARACTERÍSTICAS: Cuatro satélites de 8 W, central de 8 W, subwoofer de 20 W.
PRECIO: 95,21 €





FOURPOINTSURROUND FPS 1600

Los altavoces FPS 1600 cuentan con toda las conexiones necesarias en su subwoofer e incluso disponen de un pequeño mando con cable para el volumen, el balance entre los altavoces delanteros y traseros y la puesta en marcha. De tamaño modesto, los satélites cúbicos no otorgan un sonido de calidad extraordinaria, pero son muy adecuados para jugar. Son potentes y los agudos se hacen notar, aunque a los medios les falta nitidez. El subwoofer realiza bien su función y aporta la potencia necesaria en las explosiones y tiros. El nivel anunciado de bajos es a 40 Hz, pero ningún sonido destaca correctamente por debajo de 50 Hz.

FABRICANTE: Creative Labs
CARACTERÍSTICAS: Cuatro satélites de 6 W y subwoofer de 17 W, frecuencias desde 40 Hz hasta 20 KHz.
PRECIO: 80 €



Z-560

Los Z-560 difieren completamente de los sistemas a los que nos tenía acostumbrados Logitech. No sólo incluyen han obtenido la certificación THX, sino que además alcanzan una potencia total de 400 W, casi tanto como los impresionantes Cambridge SoundWorks MegaWorks 510D. Lo más sorprendente es que se trata de una potencia constante. El resultado es una potencia sin igual: son capaces de alcanzar volúmenes muy altos saturando un poco menos que los MegaWorks. El SoundTouch Control Center propone el ajuste de volumen, encendido, el nivel de graves, el balance, así como la activación del modo M3D.

El M3D (Matriz Surround Sound) es un sistema que teóricamente permite que una tarjeta de sonido que sólo posea una salida estéreo produzca sonido 3D Surround de calidad redirigiendo hacia los satélites traseros los sonidos ambiente y envolvente. En cuanto a la calidad sonora, los Z-560 se sitúan en la misma gama que los Cambridge SoundWorks Megaworks 510D. Su sonido es de muy buena factura, muy adaptado al ámbito del juego. Los medios son particularmente contundentes y están muy presentes, al igual que los graves. Los bajos a 35 Hz implican sonidos atronadores, una característica que se respeta en la práctica. Los agudos también son claros y precisos. Un gran producto.

FABRICANTE: Logitech
CARACTERÍSTICAS: Cuatro satélites de 53 W, subwoofer de 188 W, frecuencia desde 35 Hz hasta 20 KHz.
PRECIO: 314,90 €



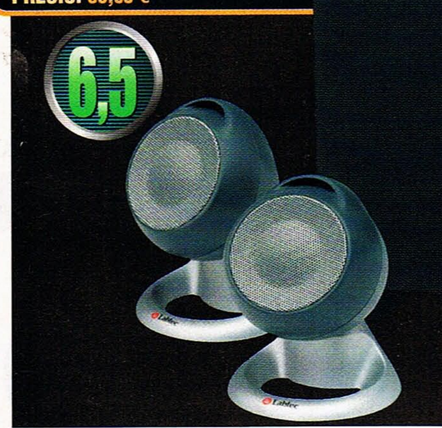
ARENA 530

El aspecto de los Arena 530 es original. Se trata de pequeñas bolas con una rejilla gris metalizada montadas sobre los pies circulares. Sin embargo, el subwoofer recuerda a productos anteriores de Labtec, como los LCS-2514. La potencia de los altavoces es relativamente modesta.

En cuanto a las conexiones, Labtec no ha progresado mucho. La mayoría de conexiones están en el subwoofer, pero uno de los satélites delanteros incorpora dos volúmenes, uno para los altavoces frontales y otro para los traseros, lo que obliga a utilizar un par de cables para estos controles.

Los altavoces utilizan la tecnología M3D matriz para emular las fuentes que carecen de Sorround. En cuanto a calidad sonora, los graves son decentes sin llegar a ser excepcionales. Los satélites tienen un único cono, así que no se pueden esperar milagros, pero ofrecen unos agudos nítidos y unos medios suficientemente presentes. El reparto de los instrumentos no es de los más eficaces, con lo que los Arena 530 no destacan por su musicalidad. Es una opción no exenta de problemas, pero recomendable por su bajo precio.

FABRICANTE: Labtec
CARACTERÍSTICAS: 4 satélites de 4 W, subwoofer de 15 W, frecuencias desde 40 Hz hasta 20 KHz.
PRECIO: 89,99 €





A3600

Los A3600 de Philips son los únicos altavoces planos de esta comparativa y utilizan una tecnología basada en la NXT. Ningún otro altavoz plano nos ha convencido tanto como éste. El subwoofer integra dos altavoces diferentes (uno clásico de 5 1/4 y otro de 6") que utilizan la tecnología wOOx. En teoría, ésta permite producir graves muy profundos utilizando altavoces más pequeños de lo habitual. A pesar de todo, las pruebas han demostrado que el resultado de la combinación de los dos altavoces no alcanzaba el nivel de 40 Hz anunciado, sino que éste se sitúa en la practica entorno a los 50 Hz.

Los A3600 cuentan con un mando a distancia por infrarrojos que integra todos los ajustes necesarios. Hay una función muda, stand-by, los ajustes de volumen delantero y trasero, los graves y los agudos, así como varios ajustes predeterminados: rock, clásico y pop. El mando a distancia propone también tres modelos de reproducción: movie, estéreo y concierto. En cuanto a las conexiones, encontramos dos entradas mini-jack para el sonido en 5.1.

Digan lo que digan los fabricantes, el sonido de los altavoces planos es siempre bastante metálico y los medios y los agudos chirrían rápido cuando subes demasiado el volumen. En resumen, si la fidelidad, la claridad de los agudos y la presencia de los medios son factores absolutos para ti, más vale evitar los altavoces de este tipo, aunque no por ello deja de tratarse de un buen producto.

FABRICANTE: Philips
CARACTERÍSTICAS: 4 satélites de 10 W, central de 10 W, subwoofer con 2 altavoces de 25 W, frecuencias desde 40 Hz hasta 20 KHz.
PRECIO: 212,50 €

7

P4 A 2.666 MHZ Y RAMBUS A 533 MHZ

¿El matrimonio más veloz?

Intel está trabajando en mejoras para los Pentium 4. Sin duda, **las novedades más importantes van a residir en su FSB** (bus frontal), que va alcanzar los 133 MHz y permitirá manejar memoria Rambus a 533 MHz.

Los fabricantes de memoria tienen la última palabra sobre los MHz a los que funcionará ésta.

No obstante, tanto el procesador P4 a 2.666 MHz como la susodicha memoria no estarán disponibles hasta el próximo otoño. El paso de la frecuencia del FSB de 100 a 133 MHz es la prioridad absoluta, y también podría darse el paso de los 400 a los 533 MHz en lo que a memoria se refiere.

Se trata de aumentar los anchos de banda en el P4, demasiado limitado hasta el momento con la memoria DDR-SDRAM. Con la misma tecnología Dualchannel, el ancho de banda de la memoria Rambus a 400 MHz alcanza rápidamente sus límites situados en los 3,2 GB/s.

En un primer momento, el P4 favorecerá el aumento de la frecuencia de reloj. La versión a 2,4 MHz será presentada a principios de abril y el Pentium 4/2.533, primer modelo dotado de una frecuencia FSB a 133 MHz, saldrá a mediados de 2002.

P4 más chip 845: el último escalón hacia la velocidad en estado puro.

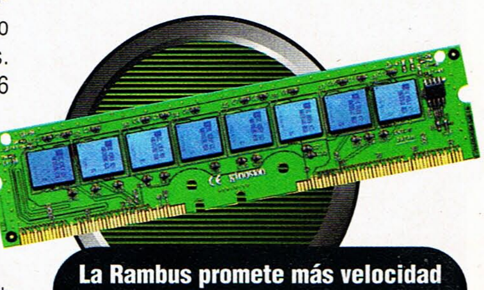
Más rápido que el P4 a 3.000

Un Pentium 4/3.000 con overclocking no puede hacer alarde de toda su potencia si se utiliza con la memoria DDR-SDRAM. El mayor problema reside en la limitación de ancho de banda. Los resultados de las pruebas precedentes muestran que un AMD Athlon XP 2.300+ con overclocking puede competir con los resultados de un Pentium 4/3.000 en numerosas categorías. En cambio, un Pentium 4/2.666 con memoria Rambus a 533 MHz consigue un muy superior ancho de banda de 4,2 GB/s. A esto hay que añadir que la frecuencia del FSB pasa de 100 a 133 MHz. Cuando comparamos los resultados de los bancos de pruebas del Pentium 4/3.000 con los valores obtenidos por el Pentium 4/2.666, nos damos cuenta de que, a pesar de la diferencia de frecuencia, los resultados son parecidos si el segundo utiliza la RDRAM.

Los procesadores que Intel presentará, en el mejor de los casos, en otoño de este año, capaces de funcionar con la memoria Rambus a 533 MHz, serán los Pentium 4/2.666 y Pentium 4/2.533. Los resultados de las pruebas muestran claramente que aumentando la frecuencia FSB y la memoria, Intel no sólo se ha desmarcado de la competencia de AMD, sino también de sus propios procesadores. Para usos ofimáticos, el Pentium 4/2.666 dotado de RDRAM a 533 MHz supera con mucho (casi un 50%) al AMD más rápido, el XP 2.000+ (en una plataforma Via KT333 equipada con memoria DDR333). A la hora de codificar MPEG-2, el avance del Pentium 4/2.666 en relación al Athlon XP 2.000+ (plataforma VIA KT333) alcanza alrededor del 25%.

Con la introducción de la memoria a 533 MHz, el P4 funciona perfectamente en todos los apartados de las pruebas. En comparación, la ganancia obtenida por los procesadores AMD con el aumento de la frecuencia de la memoria de 133 a 166 MHz a través del chipset VIA KT333 sigue siendo relativamente débil. Este fenómeno se explica en parte por el hecho de que la memoria que hemos utilizado durante las pruebas no funcionaba en modo CL2.0. Podemos afirmar que los próximos procesadores AMD sólo serán más veloces por el cambio de MHz del propio procesador.

Los futuros procesadores P4 con un FSB a 133 MHz, en el caso en el que están asociados al chipset 845E (soporte DDR-SDRAM), se encuentran literalmente al límite. Los Pentium 4 ven la ganancia en frecuencia (ahogada por la lentitud de la memoria del bus DDR-SDRAM de la plataforma 845. Sabiendo que el mercado de masas está dominado por el chipset 845, puede afirmarse que la memoria 533 MHz permitirá la obtención de los resultados máximos.



La Rambus promete más velocidad para los P4 siempre que consiga los 533 MHz.

EL HAMMER DE AMD

LOS PRIMEROS PASOS DE UN NUEVO PROCESADOR

AMD prosigue sus investigaciones para reducir distancias en la pugna con su principal competidor, Intel. **El procesador Hammer es su apuesta inmediata.** La batalla continúa con la inclusión de este nuevo núcleo en el arsenal de AMD.

El paso a los 64 bits deberá abrir las puertas a una generación más veloz.

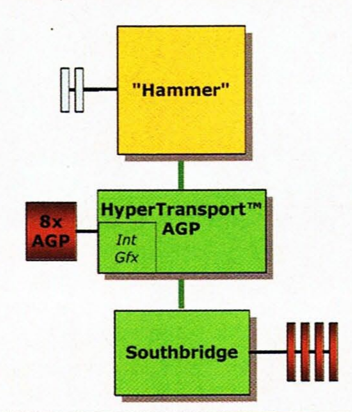
AMD sigue el proceso de desarrollo de la que será su próxima generación de procesadores. Como comentábamos el mes pasado, una de las desventajas del fabricante respecto a Intel era la dificultad para dar el paso a las 13 micras, pero parece que pronto AMD podrá empezar la producción de procesadores con estas características. De momento, ya tiene los prototipos: los Hammer.

Sin duda, una de las novedades de estos procesadores es la utilización de tecnología de 64 bits. Se trata de una transición complicada, ya que debe tenerse en cuenta la compatibilidad con los 32 bits. Es un tipo de problema que ya se vivió en el paso de los 16 a los 32 bits y que motivó en parte la inestabilidad de los sistemas operativos. Intel ha solucionado parte de este problema en su Itanium, un procesador diseñado para grandes servidores.

De momento, el fabricante utiliza dos procesadores Hammer juntos: el Sledge Hammer está destinado a los servidores y el Claw Hammer a los ordenadores de escritorio. Ambos han resultado ser muy estables.

La integración de funciones mejorará la comunicación entre el procesador y el resto de componentes.

Los sistemas operativos con los que se han probado son Linux a 64 bits y Windows XP a 32 bits (la versión de Windows XP a 64 bits



El Hyper Transport incrementará la velocidad del puerto AGP.

está aún en fase de desarrollo y de momento sólo es compatible con Itanium). De momento, AMD no ha querido pronunciarse sobre la frecuencia de reloj. De hecho, el fabricante mantiene un estricto silencio a la hora de hablar de resultados prácticos. Los dos sistemas reposan sobre la placa base Solo 2 de AMD, que está basada en el chipset 8000, conjunción del Northbridge 8151 y del Southbridge 8111.

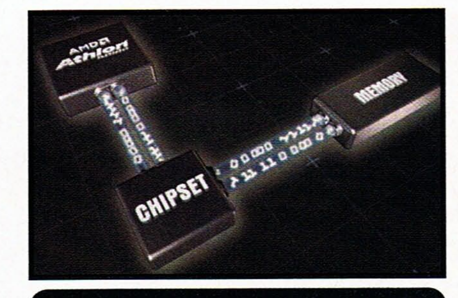
El Hammer al detalle

Una de las novedades del nuevo procesador es que integra el controlador de la memoria, que hasta ahora estaba integrado en el chipset. Además, la inserción del controlador en el propio procesador garantiza que la frecuencia de reloj sea la misma que la del procesador.

Otra de las novedades es la integración de la tecnología Hyper Transport, que mejora sustancialmente la conexión entre los circuitos, en este caso, entre el procesador, la memoria y los distintos periféricos del ordenador. Esta tecnología es capaz de soportar un ancho de banda de hasta 12,8 GB/s.

El procesador puede funcionar en tres modos diferentes: en 32 bits estándar, en modo compatible, y en modo 64 bits puro. Una vez más, los resultados prácticos siguen manteniéndose en secreto, pero lo que es evidente es que la nueva tecnología x86-64 permitirá doblar las instrucciones SSE tanto en nivel 1 como 2. Esto deberá compatibilizar y mejorar el desarrollo de software a 64 bits y, en definitiva, hacer menos traumática la transición de los 32 a los 64 bits.

El Claw Hammer, integra el tratamiento SOI (mejora las velocidades de respuesta de cada transistor) y la tecnología de grabación a 0,13 micras. Después de esto, AMD tiene previsto sacar la versión servidor del Hammer, el Sledge Hammer. Antes de lanzar el Claw Hammer, AMD tiene prevista la última modificación para los Atlon XP, que consiste en la aplicación de la tecnología ISO. Después de esto, AMD tendrá que despedirse de la familia K7, ya que la integración del control de la memoria en el procesador ha obligado al fabricante añadir más patillas (754 en total) y, por lo tanto, buscar un zócalo nuevo en el que alojarlo. Todo parece indicar que será un proceso lento, aunque, a fin de cuentas, Intel tampoco va a dar pasos de gigante con su Itanium o su McKinley.



Integrar el controlador de la memoria en el procesador sirve para igualar la velocidad de reloj de ambos.


SUSCRÍBETE
GAME LIVE PC
¿Aún no te has suscrito a Game Live? Hazte un regalo como Dios manda y consigue 12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10. Oportunidades como ésta no se presentan todos los días. ¿Qué tal si la aprovechas?
ENTRA EN JUEGO
BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN
Deseo suscribirme por 12 números a la revista GAME LIVE a partir del nº ____ por 49,50 € (oferta válida únicamente en España).
FORMA DE PAGO
☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA
☐ TARJETA VISA Nº
(VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta
☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L.
GIRO POSTAL ☐
Nombre y Apellidos.......Telf.......
Dirección.......
Población.......C.P.......Provincia.......
Firma del titular de la tarjeta VISA
Promoción válida para España. Suscripciones y pedidos para otros países, consultar por teléfono con Pere Giménez (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a:
suscripciones@ixoiberica.com
Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.

MULTI FUNCTION HEADSET 410 BASS



Unos auriculares excelentes para los juegos de PC. La primera sensación al ponérselos es de una comodidad absoluta, ya que están muy bien acolchados. En el cable, que mide 2,5 metros, encontrarás un controlador de volumen y un botón que permite seleccionar la intensidad de los graves. Si activas ese botón, notarás la vibración de los auriculares en determinadas situaciones de juego, ya sean los disparos de *Counter Strike* o el ruido de una puerta al cerrarse de golpe. Toda una experiencia, aunque después de probarlo un largo rato al nivel más intenso, hemos acabado con dolor de cabeza. Los auriculares vienen acompañados por un micrófono muy sensible que transmite la voz con una calidad excelente y capta a la perfección el sonido ambiente. Para su conexión, el conjunto utiliza dos mini-jacks, uno para la audición y otro para el micro. Si te gusta el sonido con sensaciones vibratorias y la comunicación durante los juegos, ésta es una excelente opción.

FABRICANTE: Trust
CARACTERÍSTICAS: Frecuencia de reproducción entre 40 Hz y20 KHz, control de bajos y volumen.
PRECIO: 29,24 €



SIGHT FIGHTER WIRELESS



Los cómodos periféricos inalámbricos van ganando terreno a los dispositivos con molestos cables. Trust se ha unido a la liga de los "sin cables" con este gamepad. El dispositivo cuenta con 12 botones (dos de ellos disparadores) y una rueda de aceleración. Los botones son totalmente programables e incluso pueden albergar combinaciones de teclas gracias al software que lo acompaña. La conectividad del dispositivo es notable, ya que incluye tanto puerto USB como el tradicional puerto de juegos de 15 patillas. Además, el receptor puede configurarse con cuatro canales diferentes para evitar interferencias y es posible utilizar más de un Sight Figther en el mismo ordenador.
Es un dispositivo cómodo, aunque probablemente te moleste un poco la angulosidad de los disparadores. El acelerador es de fácil acceso. Si piensas adquirir un periférico de este tipo, el Sight Fighter puede ser una buena opción aunque es posible que eches de menos efectos de vibración o los mandos analógicos, como los del Wingman Cordless de Logitech, más pesado y más caro.

FABRICANTE: Trust
CARACTERÍSTICAS: Mando inalámbrico por radiofrecuencia, 12 botones, control direccional digital, conexión USB o serie.
PRECIO: 38,98 €

7

FREESTYLER BIKE



Uno de los escasos periféricos que reproducen el manillar de una motocicleta. La propuesta de Thrusmaster es un dispositivo USB para facilitar el pilotaje sobre dos ruedas. Además del consabido eje para el acelerador y para inclinar la motocicleta, el dispositivo cuenta con 14 botones (incluidas las dos manetas) y un sombrero direccional que podrás utilizar para hacer piruetas sobre la moto en juegos de, por ejemplo, motocross. De poco más te servirá, ya que el dispositivo carece de software para obtener configuraciones personalizadas.
Además de los botones, el juego incorpora un selector con dos posiciones: cross y GP. Con él, podrás regular la sensibilidad del mando y adaptarlo al tipo de giros que te harán falta durante el juego. Puedes fijar el mando sobre la mesa o acoplarle una especie de paleta que te permite utilizarlo sentado sobre él. Además, puedes ajustar la posición. Lo cierto es que su manejo no es fácil, ya que el mando tiene dos movimientos: uno para el control de la inclinación y otro para el giro de la rueda. Si te acostumbras a esto, el Freestyler Bike te parecerá un buen mando, sobretodo si tienes juegos que te permiten sacarle un partido razonable.

FABRICANTE: Trust
CARACTERÍSTICAS: Mando tres ejes y 14 botones, sombrero direccional, selector de sensibilidad, conexión USB.
PRECIO: 94,70 €

6,5



Expertos en informática

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
- C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
- C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998

Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573

Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
- C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
- C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
- C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
- C/ Sants, 17 ✆932 966 923
- C/ C.C. Diagonal Mar. Local 3660-3670. ✆933 560 880

Badalona
- C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
- C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876

Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
Mataró
- C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
- C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781

BURGOS
Burgos C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
- C.C. La Ballena, Local 1.5.2 ✆928 418 218
- Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
- C.C. Siete Palmas, Local 2-16. Av. Felo Monzón, s/n

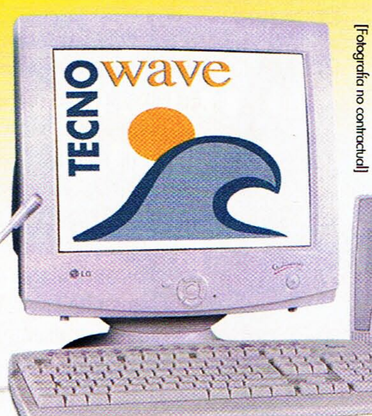
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
- C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
- C.C. La Vaguada. Local T-038 ✆913 782 222
- C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882

Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46. ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, Local 6. C/ Calvo Sotelo, s/n. ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
- C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
- C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
- C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619

Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
- C/ Antonio Sangenís, 6 ✆976 536 156
- C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

[Fotografía no contractual]

SOTFWARE DE REGALO

tu cocina
Inglés PLANETA DeAGOSTINI
Atlas Mundial Interactivo
Enciclopedia Multimedia PLANETA DeAGOSTINI

GARANTÍA UN AÑO

Windows Millenium: 120 €
Windows XP: 135 €

ADVANCED

SVGA HERCULES 4000XT 32 MB.	Monitor Daewoo17"
Memoria 128 MB.	Sonido AC97
Disco duro 40 GB.	Altavoces, Micrófono
CD-ROM LG 52x	Teclado y Ratón
Módem 56 Kb. V. 90 (PCI)	Multimedia
AMD K7 1600 XP	

869,90

SPYPEN ACTOR

179,95
Cámara digital, vídeo, grabador de audio, webcam. Todo en uno y a un precio increíble.

CREATIVE PCAM 600
208,95
Webcam o cámara compacta digital con flash y 16 Mb de memoria interna.

BEST BUY EASYSNAP ELEGANCE

74,95
Webcam y cámara digital en un diseño compacto y elegante.

EASY GO ELEGANCE

139,95
La nueva Easy GO, ahora con nuevas funciones y adaptador para el coche.

CREATIVE GEFORCE 4 MX420


168,95

CREATIVE GEFORCE 4 MX440


198,95

ATI RADEON 7000 RVE

99,95

CREATIVE PERSONAL CINEMA


289,95

GRAVIS X TERMINATOR

35,95

INTERACT HORNET GAME PAD

14,95

LOGIC 3 PC INTRUDER PAD USB

17,95

MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION 2 USB

59,95

THRUSMASTER FERRARI 360 MODENA PRO

89,95

THRUSTMASTER FIRESTORM DIGITAL 2

12,95

TOP GUN FOX 2


29,95

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE GT +

59,95

pedidos por internet www.centromail.es **pedidos por teléfono** 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico 1 al 30 de abril de 2002.

CENTRO MAIL

Expertos en videojuegos



ARMY MEN RTS



34,95

¡RESÉRVALO YA!
Lanzamiento: 18 Abril



44,95

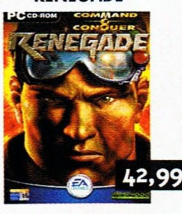
Compra WARRIOR KINGS y llévate una camiseta de regalo

BLACK & WHITE CREATURE ISLE



19,95

COMMAND & CONQUER RENEGADE

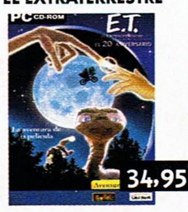


42,99

CUBIX: ROBOTS FOR EVERYONE

34,95

E.T. EL EXTRATERRESTRE



34,95

HITMAN 2

47,95

LA JUNGLA DE CRISTAL: NAKATOMI PLAZA



34,95

LOS SIMS DE VACACIONES

17,95

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT



47,95

NASCAR RACING 2002

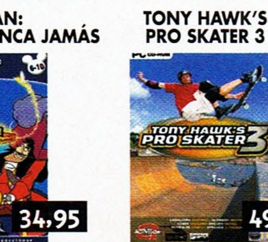
39,95

PETER PAN: EN EL PAÍS DE NUNCA JAMÁS



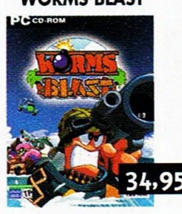
34,95

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



49,95

WORMS BLAST



34,95

¡RESÉRVALO YA!
Lanzamiento: 12 Abril



49,95

Compra CIVILIZATION III y llévate una camiseta de regalo



ALIEN vs PREDATOR



14,95

HALF-LIFE



14,95

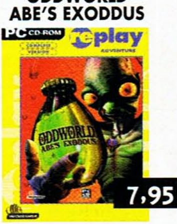
INTERNATIONAL TENNIS OPEN

8,95

MIDNIGHT RACING

5,95

ODDWORLD ABE'S EXODDUS



7,95

PUZZLE BOBBLE 2



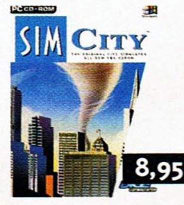
5,95

RAGE RALLY



5,95

SIM CITY



8,95

ZEUS: SEÑOR DEL OLIMPO





14,95

¡resérvalos ya!

AGASSI TENNIS	abril
FREEDOM FORCE	mayo
ICEWIND DALE 2	abril
MUNDIAL FIFA 2002	abril
SID MEIER'S SIM GOLF	abril
S. WARS: J. KNIGHT II: J. OUTCAST	mayo
WARCRAFT III	junio
ZIDANE FOOTBALL	mayo

pedidos por internet www.centromail.es



pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de abril de 2002.

El menú degustación de este mes incluye ensalada galáctica de dos especialidades diferentes (*Star Wars* y *Star Trek*), entremeses tenísticos y delicias de rol y simulación. **Pruébalo todo y luego ve a tu tienda habitual a pedir una ración completa de lo que más te guste**.

VIRTUA TENNIS

INSTALACIÓN: D:\Demos\VirtuaTennis\Setup.exe
GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Strangelite/Empire Interactive
EDITOR: Planeta DeAgostini
REQUISITOS: PII 450, 64 MB de RAM, 135 MB libres, DirectX 8.0.

Llega el mejor juego de tenis de todos los tiempos para PC. Si crees que exageramos, corre a instalar esta demo para que sea ella misma la que te convenza. Seguro que el único partido que puedes jugar en la pista australiana pronto te sabrá a poco. Para poder ir practicando, han incluido la opción de alterar los modos de dificultad. Así podrás hacerte una idea de lo que será enfrentarse a jugadores de alto nivel. Pero recuerda que cada uno tiene sus propias características, así que en la versión final nunca habrá una única estrategia válida.

Si tienes problemas con la configuración de los controles haz lo siguiente: selecciona el control que quieras cambiar, introduce el nuevo control y vuelve a seleccionar el control recién cambiado. Si no lo haces así, tu modificación no surtirá efecto y volverá a la configuración predeterminada.



La demo tiene algún pequeño problema de compatibilidad con las tarjetas gráficas Voodoo que impide ver el menú inicial, sobre todo si en la configuración de vídeo seleccionas 32 bits de profundidad de color. En caso de que tengas una Voodoo, elige 16 bits y aunque alguna cosa no se vea del todo bien, será posible jugar sin mayores problemas.



CONTROLES

Botón de inicio: Enter • **Dirección**: Cursores
Tiro: A • **Globo**: S • **Cambiar cámara**: Tabulación
Selección de estrategia: Espacio

SUMARIO

DEMOS
- VIRTUA TENNIS
- STAR TREK: BRIDGE COMMANDER
- GORASUL: EL LEGADO DEL DRAGÓN
- STAR WARS: STARFIGHTER
- DARKSPACE
- RED ACE SQUADRON

PARCHES
- OPERATION FLASHPOINT 1.46
- ALIENS VS. PREDATOR 2 1.0.9.4
- RALLY TROPHY 1.01
- PARÍS-DAKAR RALLY 1.04

EXTRAS
- ACTION HALF-LIFE
- FONDOS CIVILIZATION III
- FONDOS UNREAL 2
- ARCHIVOS SALT LAKE 2002

UTILIDADES
- DIRECTX 8.1
- WINZIP 8.1

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el Explorador o Ejecutar y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes. En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del Explorador.
En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.

STAR TREK: BRIDGE COMMANDER

INSTALACIÓN: D:\Demos\BridgeCommander\BridgeCommander.exe
GÉNERO: Acción/Simulación
DESARROLLADOR: Totally Games
REQUISITOS: P II 450, 64 MB RAM, 135 MB libres, DirectX 8.0, tarjeta gráfica 3D de 16 MB.



Prueba a sentarte en el puente de mando de la nave y verás lo que te cuesta levantarte. Puedes echarle un tiento a las primeras misiones de la campaña individual y al modo de batalla rápida, aunque no están disponibles todas las naves. Incluye dos perspectivas posibles, así que comprueba si lo tuyo es controlar la nave desde el puente de mando o jugar como si de un título de acción en tercera persona se tratase.

CONTROLES

Subir: W • Bajar: S • Izquierda: A • Derecha: D
Rotat a la izq.: Q • Rotar a la derecha: E
Usar: F • Disp. phasers: F • Disp. torpedos: X

GORASUL

INSTALACIÓN: D:\Demos\Gorasul\gorasul.exe
GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Silver Style/JoWood
REQUISITOS: P II 400, 64 MB RAM, 240 MB libres, DirectX 8.0.



En *Gorasul* recorreras el típico mundo de mazmorras con un héroe diseñado a la carta. Una vez hayas definido las características de tu personaje principal, podrás hacer lo mismo con el arma que manejará. Las primeras fases son de mucha exploración y poco combate. Para acumular puntos de experiencia, liquida las ratas y murciélagos de la primera planta. Después, sube las escaleras. Tendrás que empezar a usar los objetos que encuentres por el camino para abrirte paso.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón

STAR WARS: STARFIGHTER

INSTALACIÓN: D:\Demos\Starfighter\Starfighterexe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Secret Level
REQUISITOS: P II 133, 32 MB RAM, 135 MB libres, DirectX 8.0.



Mientras esperas la llegada de *El ataque de los clones*, puedes empaparte de batallas estelares gracias a juegos como éste. En la demo que te ofrecemos, tendrás la posibilidad de pilotar el caza de la flota Naboo que escolta a la reina Amidala. Aunque el juego pueda jugarse utilizando el teclado, recomendamos que te hagas con un pad, ya que no resulta fácil controlar estas pequeñas naves amarillas.

CONTROLES

Dirección: Cursores • Rotar a la izquierda: E
Rotar a la derecha: R • Disparar: Espacio
Propulsión: W

DARKSPACE

INSTALACIÓN: D:\Demos\DarkSpace\DarkSpace.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Palestar
REQUISITOS: P II 300, 64 MB RAM, 78 MB libres, DirectX 8.0.



El mes pasado te hablamos de la reciente aparición de la versión 1.3 de *DarkSpace*. Ahora podrás evitar una larga descarga: gracias a esta demo, volarás en una de sus naves y te enfrentarás a jugadores de todo el mundo en sus servidores sin tener que pagar por ello. Elige una de las naves disponibles y el bando en el que luchar y, luego, empieza a trabajar en pro de tu facción. Podrás realizar tareas militares, pero también de transporte y exploración.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón

RED ACE SQUADRON

INSTALACIÓN: D:\Demos\Red Ace\redace.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Small Rockets
REQUISITOS: P II 233, 32 MB RAM, 77 MB libres, DirectX 8.0, tarjeta 3D de 8 MB.



Quizás te suene un juego llamado *Master of the Skies*, del que incluíamos una demo en nuestro número 4. Pues bien, la compañía desarrolladora de ese juego ha creado una segunda parte que mejora algunos aspectos del original, ofreciendo incluso un modo multijugador que permite combates entre estos aviones de la Primera Guerra Mundial. En esta demo, encontrarás dos misiones de entrenamiento y una adicional para llevar a la práctica lo aprendido.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón

EL ARCHIVO PERDIDO

En el CD del mes pasado incluíamos la demo de *Salt Lake City 2002*, pero ésta no podía instalarse, ya que faltaba un archivo. Bien, hagamos un segundo intento: copia en tu disco duro la carpeta de la demo (SaltLake) que aparecía en el CD de marzo. A continuación, inserta el CD de este número, selecciona Extras en la interfaz y, cuando se abra la ventana, haz clic sobre "archivo Salt Lake". Se abrirá una nueva ventana en la que debes indicar dónde deseas extraer el archivo. Debes hacerlo en la carpeta "SaltLake" que has creado en el disco duro. Para instalar la demo, sólo tienes que hacer doble clic en el archivo "Setup.exe" que encontrarás en esa carpeta. Para ejecutar la demo, has de tener el CD del mes pasado en el lector de CD.









Pues sí, el juego que te regalamos este mes es **un trozo de historia virtual en mayúsculas**. Orcos y humanos frente a frente en un épico duelo que da una nueva dimensión a la palabra estrategia. **Verlo para creerlo.**

Instalación

INSTALACIÓN: D:\Setup
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Blizzard
REQUISITOS: P 60; 16 MB de RAM, 40 MB de disco duro.

Podrás llevar a cabo todas las acciones utilizando el botón y los iconos de la interfaz. No obstante, existen un buen número de atajos de teclado que te facilitarán las cosas. Cada icono de acción tiene una letra que lo activa. Para saber cuál es, basta con dejar el puntero del ratón sobre el icono y esperar que aparezca su nombre. En él verás una letra en amarillo y mayúscula. Si la pulsas, activarás ese icono.



Contra las unidades aéreas, nada como un grupo de arqueros de nivel avanzado.

Queríamos regalarte *Warcraft III* en exclusiva, pero hubiésemos tenido que donar nuestros órganos y asaltar Fort Knox, así que apostamos por la anterior entrega, *Warcraft II: Battle.net Edition*, que incluye *Warcraft II*, su expansión *Beyond the Dark Portal* y el soporte necesario para poder jugar también on line en los servidores de Battle.net. Pero no nos dejemos embargar por la emoción y vayamos por partes.

En el CD encontrarás cuatro campañas individuales, las dos del juego original y las dos de la expansión. Si eres nuevo en el universo *Warcraft*, te recomendamos que empieces por las primeras, ya que la expansión incluye pautas de inteligencia artificial mucho más agresivas.

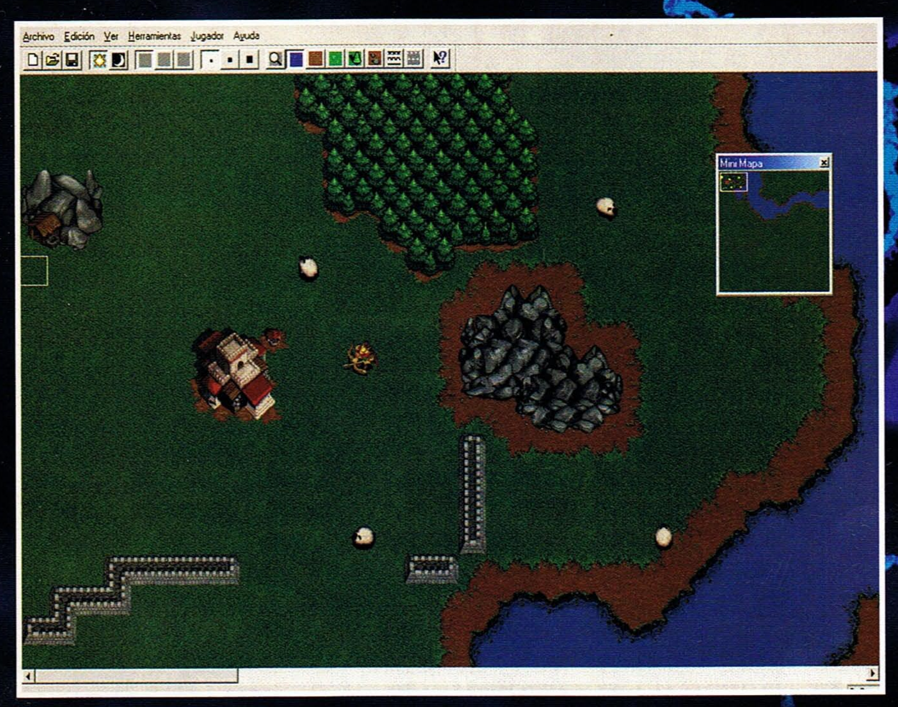
Construye y consolida

Tu construcción más importante es el denominado ayuntamiento. Sin él, no podrás tener peones ni almacenar oro, así que perderlo sería un drama y destruir el del contrario constituye uno de los objetivos básicos. Además de esta construcción, necesitarás granjas para alimentar al personal. Al lado de la ventana de control de recursos (oro, madera y petróleo), encontrarás un cuarto guarismo que indica el número de unidades que tienes y las que puedes alcanzar. Si los números tienden a igualarse, llega el momento de construir más granjas.

Las unidades de *Warcraft II* pueden mejorar, subir de nivel y adquirir nuevas habilidades. Cuando accedes a una determinada mejora, ésta repercute en todas tus unidades. Seleccionando una unidad, podrás ver en el recuadro de la izquierda (sobre los iconos de acción) el rango de esta unidad y las mejoras realizadas. Del mismo modo, todos los edificios incluyen en su menú de información el tipo de mejoras que pueden aportar a tu ejército. La herrería, por ejemplo, mejora las armas y armaduras, mientras que el aserradero mejora las flechas y las habilidades de los arqueros.


Si te encargan que protejas a algún personaje valioso, muévete con cautela y no corras riesgos.


Las máquinas de guerra son escasas y costosas, así que protégelas.



Encontrarás un editor de mapas con el que crear tus propios escenarios.

Los navíos te serán de gran utilidad para lanzar ataques, pero primero tendrás que asegurarte la supremacía marítima.

Para acceder a edificios superiores, tendrás que mejorar tu ayuntamiento. No te cortes, ya que eso te permitirá acceder a caballeros, paladines, magos y los imprescindibles goblins.

Avanza entre tinieblas

El velo de guerra es una de las peores amenazas a las que debes hacer frente, así que construye torres alrededor de tu asentamiento. Además de protegerte, descubrirán áreas muy extensas. Conseguir goblins en la parte inicial de las partidas permite desvelar el resto del escenario y descubrir las posiciones del enemigo. En las partidas multijugador, contar con ellos a las primeras de cambio supondrá una gran ventaja, así que hazte con un buen número de campesinos que te permitan recolectar y construir con fluidez suficiente para llegar al grado de desarrollo que te permita obtenerlos.

Con un poco de práctica, verás que la dinámica del juego es sencilla, aunque ganar en el campo de batalla no lo sea tanto. En la expansión, la IA es algo más beligerante, así que crea unas buenas defensas para evitar el acoso constante al que te someterá el juego. Sobrevivir a las primeras escaramuzas es una de las principales claves del éxito.

Con un poco de práctica, verás que la dinámica del juego es tan sencilla como adictiva

Para cualquier duda, puedes consultar el manual del juego en formato PDF incluido en la carpeta Manual del CD. La clave que solicita el juego durante la instalación es la que aparece en la pegatina del CD.

PARA APLASTAR LA RESISTENCIA

Para activar los trucos, basta con pulsar [Enter] y escribir los códigos en la ventana de chat:

it is a good day to die	Invulnerabilidad
unite the clans	Ganar la misión
make it so	Acelerar construcción
glittering prizes	Obtener recursos
on screen	Desvelar el mapa
deck me out	Mejorar las unidades



Los desembarcos resultan ideales para pillar al enemigo desprevenido.

CÓMO JUGAR ON LINE

Las partidas a varias manos de *Warcraft II* resultan un gratificante pasatiempo. Si vas a jugar en red local, acuérdate de instalar y configurar el protocolo IPX entre las máquinas que vas a emplear. Para jugar on line, el procedimiento a seguir es el siguiente: conéctate a Internet del modo habitual y ejecuta el juego. Luego, ve a la opción multijugador y selecciona la opción "Realzada". En la nueva ventana, encontrarás la opción de Battle.net. Cuando la selecciones, a la derecha aparecerá un menú desplegable con los distintos servidores. La mejor opción es el servidor europeo, así que, si ya está seleccionado, haz clic en la opción "Conectar" y, si no tienes una cuenta, crea una en "New Account" con un nombre y una contraseña.
Para buscar una partida ya creada, utiliza la opción "Alistarse". En cuanto aparezca la lista, selecciona la partida a la que te quieras unir. Si prefieres crear tu propia partida, utiliza la opción "Crear" y sigue los pasos para configurar los parámetros de la partida.





















¿Acabas de descubrir *Game Live* y te encantaría tener la colección completa? ¿Te falta algún número? Tus deseos son órdenes: aquí tienes la lista de los números aparecidos hasta ahora. Puedes solicitar cualquiera de ellos utilizando el boletín de pedido.

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 3,57 € por ejemplar:

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,18 € por ejemplar:

☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9 ☐ ESPECIAL AGOSTO ☐ nº10

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,78 € por ejemplar:

☐ nº11 ☐ nº12 ☐ nº13 ☐ nº14

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,95 € por ejemplar:

☐ nº15 ☐ nº16

+2,15 € por gastos de envío (independientemente de la cantidad de ejemplares solicitada)

FORMA DE PAGO

Oferta válida únicamente en España

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. GIRO POSTAL ☐ (Adjuntar copia del comprobante de Correos)

Nombre y Apellidos...Tel.......................................

Dirección..

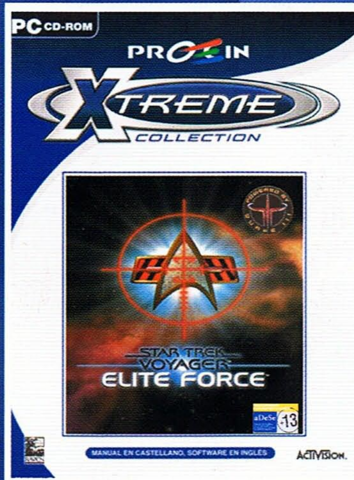
Población..C.P...............................Provincia..

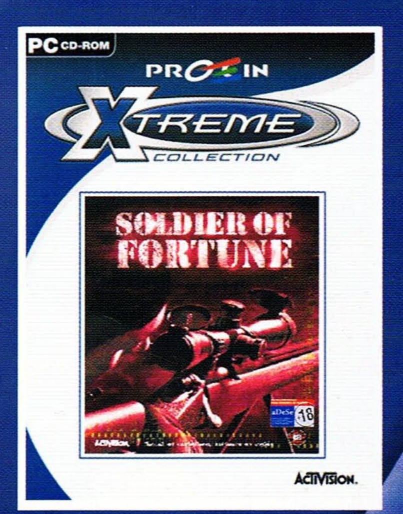
Firma del titular de la tarjeta VISA

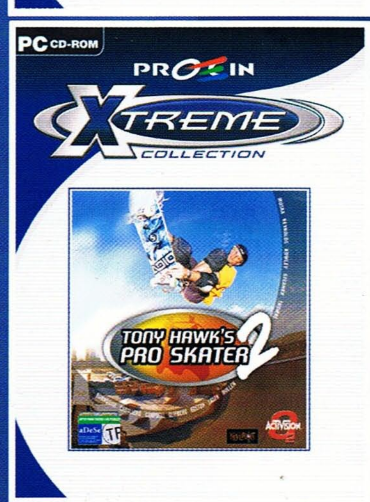
Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono con Pere Giménez (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixoiberica.com







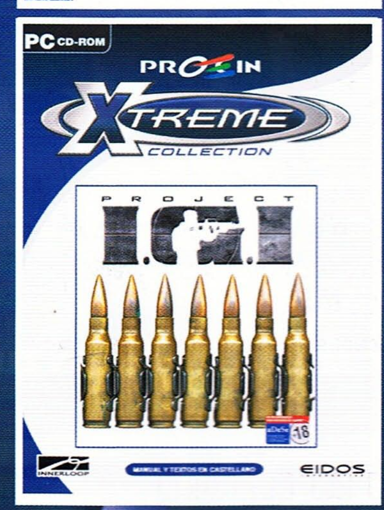


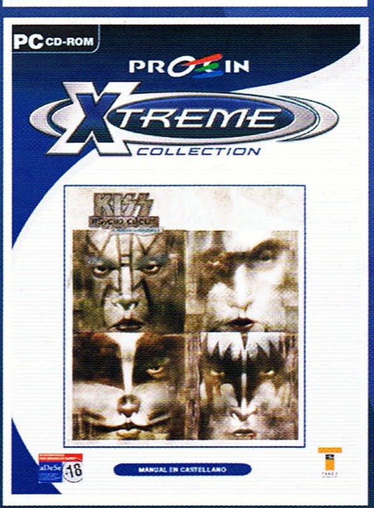












DISTRIBUIDO POR:



www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D. 3ª. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70


Ya a la venta
SUBMARINE TITANS
ALCANZA EL NIVEL PREMIUM
Especial Submarine Titans en www.fxplanet.com
SUBMARINE TITANS
ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL
EN LAS PROFUNDIDADES DEL OCÉANO
FX PREMIUM
9'95€
PC • CD-ROM
TRADUCIDO Y DOBLADO
AL CASTELLANO
NOVEDADES FX PREMIUM. AHORA ES TU OPORTUNIDAD.
traitors gate
TZAR
Morpheus
3D POWER TANK
The Longest Journey
THE FALLEN
os títulos FX Premium se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática